SOFTWARE GIDS

ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN

PC (MS-DOS / Macintosh) CD-ROM / CD-I





VERSCHIJNT 6x PER JAAR

JANUARI / FEBRUARI 1996

FL. 8.95 / Bfr. 185

NR. 35

Championship Manager 2
Een MUST voor de voetbalfanaat !

The NEED for SPEED
De beste autorace-simulator tot op heden !

Hexen
Tekwar
Mortal Coil

Helicopterduel:
WEREWOLF VS COMANCHE

ASCENDANCY
Eindelijk, na 2 jaar kan het weer !

Steel Panthers
voor de strategen !

WETLANDS
Da's pas aktie!

Mortal Kombat 3
voor de bloeddorstigen !

Mooi en lastig grafisch adventure:
RIDDLE OF MASTER LU

Heroes of Might and Magic

Magic Carpet 2

WITCHAVEN

U wilt dit kopen Mag dat?



den boer verkeersleermiddelen

EDUDRIVE® FOR WINDOWS®

VOOR AUTO EN MOTOR (CBR-METHOD

THEORIE EXAMEN TRAINING

CD-ROM INTERACTIEF

MAJOR DEVELOPMENT Informatie Achitectuur

L

- Simulatie van 3 CBR-examens
- Opbouw in 10 categorieën
- Uitslag en uitleg
- Voor starters en gevorderden
- Sluit aan bij het theorieboek 'Verkeer' van Den Boer Verkeersmiddelen

PC CD-ROM ƒ79,95



HomeSoft *Thuis op uw Computer*

A FUNSOFT. COMPANY

Küppersweg 63 • 2031 EB Haarlem • Tel. 023-5311241 • Fax 023-5318488



Software Gids nr. 35 januari/februari 1996
Nummer 36 verschijnt begin maart 1996

COLOFON

De Software Gids is een uitgave van:
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM LELYSTAD.
TEL: 0320-247218
(werkdagen tussen 10.00 en 17.00 uur)
FAX: 0320-247221

E-MAIL:

Compuserve: 100432,2332
Internet: 100432.2332@COMPUSERVE.COM
t.n.v. José Herps

De Software Gids verschijnt 2-maandelijks.

Een abonnement kan op elk moment ingaan en loopt tot het einde van de jaargang.

Voor de verlenging van het abonnement ontvangt u een acceptgirokaart.
Betalingen: Postbank 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.
Of per girobetaalkaart/eurocheque.
België: Generale Bank te Hasselt, rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J.Herps, Lelystad.

Hoofdredaktie:
Alfred Debels
Postbus 516
8200 AM LELYSTAD
Tel. 0320-247218

Aan dit nummer werkten o.a. mee:
Jocelyn.
Frank Buurman.
Henk Riemersma.
Peter Postma.
Steven Kraal.
Martijn van Gessel.
Arjan Dasselaar.
Rik Luiten.
Bas Janssen.
Stijn v.d. Hoogen.
Martijn van Glabbeek.

Commerciële advertenties, inl.abonnementen e.d.:
José Herps
Tel. 0320-247218

Verspreider Nederland:
BETAPRESS, Gilze.

ISSN 0926-0501

INHOUD

VOORWOORD

Sommige dingen zijn voor ons zo vanzelfsprekend dat we er geen aandacht aan besteden totdat we er door vragen weer eens mee geconfronteerd worden. Dat gebeurde recentelijk bij een gesprek over het spelen via het toetsenbord en over geheugenproblemen. Bij de meeste spellen kun je een joystick calibreren, de muis kan je via opties instellen (hoe, is afhankelijk van de gebruikte muis-driver en de versie), maar instellingen voor het toetsenbord kom je bij software nauwelijks tegen, en terecht, want dit kun je zelf doen via de BIOS-instellingen van de computer.

De snelheid van het toetsenbord is in te stellen via de bios-setup. Hier vind je de TYPEMATIC RATE (b.v. 6 t/m 30 characters per second) en de TYPEMATIC DELAY (meestal 250 t/m 1000 milli-seconds). Voor spellen moet hier alles 'snel' ingesteld worden. Je kunt zelf wat experimenteren tot je de ideale snelheid hebt gevonden, maar DELAY moet altijd op minimaal (b.v. 250 msec.) staan en RATE in ieder geval snel (b.v. 24 chars/sec). Evt. kun je deze waardes terugzetten naar langzamere, voor het werken met b.v. een tekstverwerker of ander programma waar de snelheid te hoog kan komen te liggen (b.v. dubbele letters of te snel repeteren bij een tekstverwerker).
Met de standaardinstellingen werken spellen, die het toetsenbord gebruiken via de bios-routines, niet lekker omdat het 'lang' duurt voordat het spel reageert op het aanraken -of ingedrukt houden- van een toets. Spellen die zelf rechtstreeks het toetsenbord(buffer) uitlezen kun je met deze opties natuurlijk niet veranderen, maar dat merk je al gauw als je een programma opstart: werkt het toetsenbord (te) traag, dan kun je dit via de bios-setup versnellen.

Ondanks HIMEM.SYS en EMM386.EXE kan het voorkomen dat het standaard geheugen te krap is, wanneer drivers voor uitbreidingskaarten (zoals een SCSI-interface) stukken extended geheugen inpikken. Je kunt dan 32Kb. extra geheugen vrij maken door het geheugengebied voor monochrome weergave aan het hi-mem toe te voegen, mits je natuurlijk niet met een monochrome monitor werkt, maar die kans is onder spelfanaten wel zeer klein. Geef EMM386.EXE de optie I=B000-B7FF en je hebt 32Kb. meer geheugen.
Ook belangrijk is de locatie van de gereserveerde geheugenplaatsen die door de X= optie van EMM386.EXE opgegeven worden. Modificeer een kaart (d.m.v. jumpers, zie handleiding) dusdanig dat het benodigde geheugen aan het begin of aan het eind van een geheugenblok wordt gereserveerd. Zet je een driver (of kopieer je ROM) naar het , midden van een blok van 64Kb. dan heb je geen 32Kb. over maar 2x 16Kb. Welnu, een driver van b.v. 20Kb. past hier niet in en wordt in low-mem geplaatst en je blijft met 2 blokken hi-mem van 16Kb. elk zitten. Schuif je de boel op naar het begin of het einde van zo'n blok ,dan heb je 32Kb. aaneengesloten geheugen over en hier past makkelijk zo'n 20Kb. blok in. Zet ze echter niet in het monochrome-blok (B000-B7FF) want een hele enkele keer keer kan het voorkomen dat een programma dit blok wel gebruikt!

Heel makkelijk kun je geheugen vrij maken door voor de muis oude Microsoft mouse-drivers te gebruiken. De oude MOUSE.SYS drivers (versie 7.nn) gebruiken veel minder geheugen dan de nieuwere .EXE (versie 9.nn) drivers. Voor spelsoftware zijn deze drivers (wij gebruiken op de redaktie versie 7.04) nog steeds uitstekend geschikt, en bij ons blijken ze soms zelfs beter te werken dan de allernieuwste (versie 10.nn) drivers.

Dit alles is alleen van toepassing als je geheugen-foutmeldingen in het 'base- memory' hebt bij een spel en tevens gebruik maakt van eXclude opties in EMM386. Heb je al 600Kb. (=628880 bytes) of meer standaard geheugen, dan zul je niet snel in de problemen komen.

PATCH

Zoals gebruikelijk komt het woord "Patch" weer heel vaak voor. Nu hebben we ook eens een leuke patch te melden, die voor de verandering voor een 'downgrade' zorgt. Het spel ASCENDANCY (zie pag. 20) is namelijk iets vereenvoudigd op de markt gebracht. Naar aanleiding van opmerkingen van gebruikers hebben de makers een patch uitgebracht die het spel terugwaardeert naar de iets lastiger pré-productie versie. Leuk voor nog meer uitdagingen!

Veel plezier! En dat moet lukken met zoveel goede en interessante titels,

Alfred.

OPLOSSINGEN EN TIPS VOOR PC/MACINTOSH/AMIGA SPELLEN

HINTBOEK 1

32 pagina's oplossingen en tips uit Software Gids 1 t/m 10

COMPLETE OPLOSSINGEN:

CONQUEST OF CAMELOT, ELVIRA 1, FUTURE WARS, KING'S QUEST 1/2/3/4/5, LARRY 1/2/3, LOOM, MANHUNTER N.Y., POLICE QUEST 1/2, QUEST FOR GLORY 1, QUEST FOR GLORY 2, SEARCH FOR THE KING, SECRET OF MONKEY ISLAND 1, SPACE QUEST 2/3/4, BLACK CAULDRON.

POKES en TIPS:

O.A.: ALIEN BREED, ANOTHER WORLD, APPRENTICE, ARMY MOVES, ATOMINO, BACK T/T FUTURE, BATTLE VALLEY, BARBARIAN, BARD'S TALE 1/2, BEAST BUSTERS, BLUES BROTHERS, BRAT, BUDOKAN, CODENAME: ICEMAN, COLONEL'S BEQUEST, CONQUEST OF CAMELOT, DEATHTRACK USA, DRAGON'S LAIR 2, FIGHTER BOMBER, FLOOD, GEMINI WINGS, GOLD RUSH, INDIANA JONES LAST CRUSADE, KEEF THE THIEF, KING O/T BEACH, KING'S QUEST 4, LARRY 1/2/3, LEMMINGS, MIDNIGHT RESISTANCE, MIGHT & MAGIC 2, MONTY PYTHON, PIPEDREAM, PRINCE OF PERSIA, QUEST FOR GLORY 1, RICK DANGEROUS 2, SHADOW O/T BEAST 2, SILPHEED, SIM CITY, SORCERIAN, SPACE QUEST 2/3/4, STREET ROD, TEST DRIVE 1, THE CURSE OF RA, LAST NINJA, THEXDER, ULTIMA 5/6, ZAK MCKRACKEN.

FL. 15,=/Bfr. 300.-

HINTBOEK 2

Ruim 40 pagina's met oplossingen en tips uit Software Gids 11 t/m 20

OPLOSSINGEN:

ALTERED DESTINY, COUNT DOWN, CONQUEST O/T LONGBOW, CRUISE FOR A CORPSE, DARKSEED, DRAGON'S LAIR 2, ECO QUEST 1/2, ELVIRA 2, FASCINATION, HEART OF CHINA, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS, KING'S QUEST 6, LEGEND OF KYRANDIA, LARRY 5, LES MANLEY LOST IN L.A., LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, MANIAC MANSION, MEANSTREETS, MEGAFORTRESS FLIGHT O/T OLD DOG, MIXED UP FAIRY TALES, MONKEY ISLAND 2, RISE OF THE DRAGON, SPACE ACE 2, SPACE QUEST 1, SPACE QUEST 5, SPELLCASTING 201

POKES, TIPS, CODES, KAARTEN:

ANOTHER WORLD, BATTLE ISLE, BLUES BROTHERS, CARRIER COMMAND, CASTLE DR. BRAIN, CASTLES, CENTURION DEFENDER OF ROME, CIVILIZATION, COMMANDER KEEN 1/2/3, CONQUEST O/T LONGBOW, COUNTDOWN, CRUSADERS O/T DARK SAVANT, DAYS OF THUNDER, DUKE NUKEM, DUNE 2, ELF, ELITE PLUS, ELVIRA 2, EPIC, EYE O/T BEHOLDER 1/2, F-19 STEALTH FIGHTER, F-29 RETALIATOR, GATEWAY, GODS, HUMANS, INCREDIBLE MACHINE, LAURA BOW 2, LARRY 1/3/5, LOGICAL, LOTUS CHALLENGE 2, MEAN STREETS, MIGHT & MAGIC 3, NIGHT SHIFT, NOVA 9, OH NO MORE LEMMINGS, OUT OF THIS WORLD, PREHISTORIK, PRINCE OF PERSIA, PUSH OVER, RAILROAD TYCOON, ROGER RABBIT, SIM CITY, SPACE QUEST 1/2, SPEAR OF DESTINY, SPEEDBALL 2, STELLAR 7, STREET ROD 1/2, STRIPPOKER 3, TITUS THE FOX, ULTIMA 6, WAR IN THE MIDDLE EAST, WILLY BEAMISH, WING COMMANDER 1/2, WOLFENSTEIN 3-D, XENON 2 EN VEEL MEER!!

FL. 24,50/Bfr. 450,-

HINTBOEK 3

Oplossingen en tips uit Software Gids 21 t/m 30 verzameld in één boek; 40 pagina's dik!

OPLOSSINGEN:

ALONE IN THE DARK, BENEATH A STEEL SKY, BLUE FORCE, DAY OF THE TENTACLE, DRAGONSPHERE, FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST, GATEWAY 2: HOMEWORLD, GOBLINS 3, HEIMDALL 2, HOOK, INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB, INNOCENT UNTIL CAUGHT, JURASSIC PARK, KING'S QUEST 7: THE PRINCELESS BRIDE, KYRANDIA 2: THE HAND OF FATE, LEISURE SUIT LARRY 6, LOST IN TIME, LURE OF THE TEMPTRESS, MIGHT & MAGIC 5, PEPPER'S ADVENTURE IN TIME, POLICE QUEST 3, POLICE QUEST 4, QUEST FOR GLORY 4: SHADOWS OF DARKNESS, REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER, SAM & MAX HIT THE ROAD, SIMON THE SORCERER, SPELLCASTING 301, ULTIMA 8, WEEN.

TIPS, CODES:

BETRAYAL AT KRONDOR, LOST VIKINGS, OUTPOST, PROTOSTAR, SHADOW CASTER, THE COLONEL'S BEQUEST, TITUS THE FOX, ULTIMA 8.

FL. 29,95/Bfr. 550,-

Bestellen:

De hintboeken zijn verkrijgbaar door het bedrag over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. *(Girotel: ADRES VERMELDEN!)*
Voor België: Generale Bank te Hasselt, rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J. Herps, Lelystad.
De 3 hintboeken samen kosten FL. 65,=/Bfr. 1200,- (De prijzen zijn incl. verzendkosten).


- -

BON

Ja, ik wil: **HINTBOEK 1 voor FL. 15,= (Bfr. 300,-)*
**HINTBOEK 2 voor FL. 24,50 (Bfr. 450,-)*
**HINTBOEK 3 voor FL. 29,95 (Bfr. 550,-)*
**HINTBOEKEN 1,2 en 3 samen voor FL. 65,= (Bfr. 1200,-)*

Naam:______________________________________

Adres:______________________________________

Postcode:_____________

Woonplaats:______________________________________

* Ter betaling sluit ik in:
* Eurocheque (denk aan het nummer op de achterkant!) / girobetaalkaart.
* Ik heb het bedrag overgemaakt op bovenstaand rekeningnummer. *(Girotellers: adres vermelden!!)*
* Doorhalen wat niet van toepassing is.

Deze bon opsturen naar: Uitgeverij J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. Of faxen: 0320-247221. Inl. Tel: 0320-247218.

NABESTELLEN OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

SOFTWARE GIDS NUMMER 21

O.A.: BETRAYAL AT KRONDOR, BLUE FORCE, BUILD & RACE MOTOR STARS, CARNAGE, CD SPEEDWAY, EIGHT BALL DELUXE, FIELDS OF GLORY, FLASHBACK, GAMES MASTER 2nd EDITION, GOAL!, GUNSHIP 2000, HIGH COMMAND, INT. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP, INT. RUGBY CHALLENGE, JAMES POND 2, JUTLAND, KLOTSKI, LOST VIKINGS, LUNAR COMMAND, MAELSTROM, MANIAC MANSION 2, PINBALL FOR WINDOWS, PIRATES GOLD, PRINCE OF PERSIA 2, BLADE OF DESTINY, RETURN O/T PHANTOM, RULES OF ENGAGEMENT 2, SENSIBLE SOCCER, SPACE HULK, SPACE LEGEND, STACK UP, SYNDICATE, TONY LA RUSSA BASEBALL 2, TORNADO, WACKY FUNSTERS, WALKER, WAR I/T GULF, WHALE'S VOYAGE, SON O/T EMPIRE.

Oplossingen: ALONE I/T DARK, HOOK, MIGHT & MAGIC 5, REX NEBULAR GENDER BENDER, WEEN.

CD-I: DEFENDER O/T CROWN, ESCAPE FROM CYBERCITY, INCA, INT. TENNIS OPEN, PALM SPRINGS OPEN, VIDEO SPEEDWAY.

SOFTWARE GIDS NUMMER 22

O.A.: AIR BUCKS, AMBUSH AT SORINOR, BATTLE ISLE '93, CAESARS PALACE, CLASH OF STEEL, D-DAY, FOOTBALL MANAGER 3, GATEWAY 2: HOMEWORLD, GRAND PRIX CIRCUIT, ISHAR 2, LANDS OF LORE, MS FLIGHTSIM. 5.0, ONE STEP BEYOND, POOL, RAGNAROK, RAILROAD TYCOON DELUXE, SIM FARM, SNAKES, STRONGHOLD, V FOR V GOLD JUNO SWORD, WARLORDS 2, WING COMMANDER ACADEMY, WING COMMANDER PRIVATEER, WORLD WAR 2

CD-ROM: BLUE FORCE, COVER GIRL POKER, DUNE, EYE O/T BEHOLDER 3, MAD DOG McCREE, MONSTER MEDIA '93, SHUTTLE, ULTIMA UNDERWORLD 1+2

CD-I: CAESARS WORLD OF GAMBLING, CD SHOOT, GIRLS CLUB, LINK: THE FACES OF EVIL, TEXT TILES, ZELDA: THE WAND OF GAMELON

Oplossingen: BLUE FORCE, DAY O/T TENTACLE, FREDDY PHARKAS, LOST VIKINGS CODES, PEPPER'S ADVENTURE IN TIME, POLICE QUEST 3, SPELLCASTING 301

SOFTWARE GIDS NUMMER 23

O.A.: AIR COMBAT CLASSICS, ALIEN BREED, BATMAN RETURNS, BILL ELLIOT'S NASCAR CHALLENGE, BODY BLOWS, CHESSMASTER 4000 TURBO, COGITO, COMBAT AIR CONTROL, DARK SUN, DRACULA, DUNGEON HACK, EAST FRONT, EPIC PINBALL, FRONTIER, GEAR WORKS, HAND OF FATE, HIRED GUNS, INDY CAR RACING, JURASSIC PARK, LARRY 6, LOST IN TIME, MASTER OF ORION, METAL & LACE, NHL HOCKEY, PATRICIAN, PINBALL DREAMS, PRIME MOVER, RALLY RAC 1993, RETURN TO ZORK, SAM & MAX HIT THE ROAD, SEVEN CITIES OF GOLD, SHADOW CASTER, SHADOW OF YSERBIUS, SIMON THE SORCERER, STREETFIGHTER 2, TOP GUN, DANGER ZONE, WARRIORS OF LEGEND.

CD-ROM: BACKROAD RACERS, EYE O/T BEHOLDER TRILOGY, GREAT NAVAL BATTLES, HELL CAB, IRON HELIX, LABYRINTH OF TIME, LOST IN TIME, MANHOLE, PROTOSTAR, REBEL ASSAULT, TONY LA RUSSA BASEBALL 2.

CD-I: ALICE IN WONDERLAND, BACKGAMMON, CONNECT FOUR, JIG SAW, SARGON CHESS, VOYEUR.

SOFTWARE GIDS NUMMER 24

O.A.: ACES OVER EUROPE, ALONE I/T DARK 2, CAMPAIGN 2, COMPANIONS OF XANTH, FANTASY EMPIRES, FURY O/T FURRIES, GABRIEL KNIGHT 1, GOBLINS 3, HIRED GUNS, INNOCENT UNTIL CAUGHT, L.A. LAW, MAGIC BOY, MARIO'S TIME MACHINE, METAL & LACE 18+, NFL COACHES CLUB FOOTBALL, NICKY 2, POLICE QUEST 4, SHADOW O/T DARKNESS, SILVERBALL, SIM CITY 2000, SPEED RACER, CHALLENGE OF RACER X, STAR TREK: JUDGMENTS RITES, SUBWAR 2050, SVGA HARRIER, SYNDICATE AMERICAN REVOLT, TERMINATOR RAMPAGE, TFX, ZOOL.

CD-ROM: CITY IN TROUBLE YEAR 2000, CRITICAL PATH, DRACULA UNLEASHED, GOBLINS 3, JOURNEYMAN PROJECT, MAGIC DEATH, MAN ENOUGH, MIGHT & MAGIC WORLD OF XEEN, OSCAR, WEEKEND AT ERNIES.

CD-I: KETHER, SPEELFILMS OP CD-I.

Tips: BETRAYAL AT KRONDOR, LARRY 6, LOST IN TIME, LOST VIKINGS CODES, PROTOSTAR, SIMON THE SORCERER.

SOFTWARE GIDS NUMMER 25

O.A.: AIRLINES, ARCHON ULTRA, ARENA, BRUTAL FOOTBALL, CASINO COLLECTION, C.H.A.O.S. CONTINUUM, COMANCHE MAXIMUM OVERKILL, CONSPIRACY, CYBER RACE, DISCOVERIES O/T DEEP, DOOM, DRAGONSPHERE, FANTASY EMPIRES, GABRIEL KNIGHT, GATEWAY 2, HEIRS TO THE THRONE, HUGO'S HOUSE OF HORRORS, IN EXTREMIS, KINGMAKER, KING'S TABLE, LANDS OF LORE 1, LAWNMOWER MAN, LUCKY'S CASINO, MARIO IS MISSING, MEGAFORTRESS MEGA, MEGARACE, MERCHANT PRINCE, MICROCOSM, MICROSOFT GOLF MULTIMEDIA, OPERATION DESERT STORM, RED CRYSTAL, STARWARS CHESS, SOLITAIRE'S JOURNEY, STARLORD, STRIKE COMMANDER, STRIKE SQUAD, TFX, TRUMP CASTLE 3, WALLS OF ROME.

CD-I: A GREAT DAY AT THE RACES, CARTOON CARNIVAL, MICROCOSM, OTHELLO, PHANTOM EXPRESS, WACKY WORLD OF MINIATURE GOLF, ZOMBIE DINO'S.

Tips: GATEWAY 2 HOMEWORLD, KYRANDIA 2 THE HAND OF FATE, LURE OF THE TEMPTRESS, SAM & MAX HIT THE ROAD, THE COLONEL'S BEQUEST.

SOFTWARE GIDS NUMMER 26

O.A.: 5 ft 10 PAK, AEGIS GUARDIAN O/T FLEET, ARMAETH THE LOST KINGDOM, BATTLE ISLE 2, BENEATH A STEEL SKY, BLOODNET, BLUES BROTHERS JUKEBOX ADV., BREAKLINE, CANNON FODDER, COMPLETE ULTIMA 7, CROSSWORDS FOR WINDOWS, DAEMONS GATE, DIGGERS, FLEET DEFENDER, FLIGHT 642, FLIGHTSIM TOOLKIT, GOBLINS 3, GOLDEN IMMORTAL, GRANDMASTER CHESS, GREAT NAVAL BATTLES 2, HAND OF FATE, HORDE, HOT LINES, LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE, LOST FILES SHERLOCK HOLMES, LEMMINGS 1+2, TIKI, NOMAD, PREMIER MANAGER 2, QUANTUM GATE, RAPTOR, RAVENLOFT, SAM & MAX HIT THE ROAD, SEAWOLF SSN-21, SETTLERS, SHADOW CASTER, SIM CITY, SIM CITY 2000 SCENARIOS, STAR TREK 25th ANNIVERSARY, SYNDICATE PLUS, UFO, ULTIMA 8 PAGAN, UNNECESSARY ROUGHNESS, WHO SHOT JOHNNY ROCK?, WRATH OF THE GODS.

CD-I: CAESARS WORLD OF BOXING, HOTEL MARIO, SEVENTH GUEST, SHIPWRECK, SPACE ACE.

Tips: DRAGONSPHERE OPLOSSING, GOBLINS 3 OPLOSSING, SHADOW CASTER TIPS, TITUS THE FOX CODES.

SOFTWARE GIDS NUMMER 27

O.A.: AL-QADIM, CARRIERS AT WAR 2, D-DAY, DOOFUS, DOOM: 40 LEVELS, EMPIRE SOCCER 94, EPIC PINBALL PACK 3, EUROPEAN CHAMPIONS, EYE O/T STORM, F1, GENESIA, G.O.R.G., GRANDEST FLEET, HANNA-BARBERA ANIMATION WORKSHOP, HEXX, HOCUS POCUS, INCA 2, INDYCAR CIRCUITS, LORD O/T RINGS, MAD DOG 2, MORTAL KOMBAT, MYST, OUTPOST, PACIFIC STRIKE, PINBALL DREAMS 2, PRIVATEER, REUNION, SABRE TEAM, SENSIBLE SOCCER LIMITED EDITION, SETTLERS, SPACE HULK, SPECTRE VR, STAR CONTROL 1+2, STARLORD, SUPERSONIC, TANKS! WARGAME CONSTRUCTION SET 2, THEATRE OF DEATH, THEME PARK, TIE FIGHTER, WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER, WORD WAR 5, WORLD CUP YEAR 94.

CD-I: DRAGON'S LAIR, MEGA MAZE, STRIKER PRO, VLIEGENDE HOLLANDER.

Oplossingen: BENEATH A STEEL SKY, INNOCENT UNTIL CAUGHT, JURASSIC PARK, ULTIMA 8.

SOFTWARE GIDS NUMMER 28

O.A.: ALIEN LEGACY, APOGEE GAMES, BATTLES OF TIME, BLOODNET, CHAOS ENGINE, COLONIZATION, COMPENDIUM CD, DARK LEGIONS, DARKSEED, DELTA-V, DISCIPLES OF STEEL, DISPOSABLE HERO, DRAGON'S LAIR MPEG versie, EMPIRE DELUXE MASTERS EDITION, EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE, FALCON 3.0 GOLD, FIFA INTERNATIONAL SOCCER, GAMBLER'S PARADISE, GRANDEST FLEET, GUNSHIP 2000, HEIMDALL 2, HORNET NAVAL STRIKE FIGHTER, INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB, INTERNATIONAL TENNIS OPEN, INTERACTIVE, JUMP RAVEN, LARRY 6, LITIL DIVIL, LORDS OF THE REALM, LUNICUS, MEGA DOOM, ON THE BALL, OVERLORD, POLICE QUEST 4, RETURN TO RINGWORLD, SEAWOLF SNN-21, SIM CLASSIC, SIMON THE SORCERER, STRIPPOT, TACTICAL MANAGER, TETRIS CLASSIC, ULTIMATE DOMAIN, WORLD CIRCUIT SIMULATOR, WORLD OF FLIGHT SIMULATORS.

CD-I: DIMO'S QUEST, DRAGON'S LAIR 2, LITIL DIVIL, MAGIC MODELS, STEEL MACHINE.

Verder: MPEG-FILMS VOOR CD-I, CD-32 en 3DO.

Oplossing: INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB.

SOFTWARE GIDS NUMMER 29

O.A.: 1942 THE PACIFIC AIR WAR, 5 ft. 10 PACK VOL. 2, ACES O/T DEEP, ARMORED FIST, ARTHUR'S BIRTHDAY, BATTLE BUGS, CENTRAL INTELLIGENCE, CRIME PATROL, CYBERPLASM FORMULA, CYCLEMANIA, CRYSTAL CALIBURN PINBALL, DARK SUN: WAKE OF THE RAVAGER, DAWN PATROL, DESERT STRIKE, DETROIT, DOOM 2, EAGLE EYE MYSTERIES, FIFA INTERNATIONAL SOCCER, FREDDY PHARKAS, GOD OF THUNDER, IN SEARCH OF DR. RIPTIDE, IRON CROSS, LODE RUNNER, MASTER OF MAGIC, MICRO MACHINES, MYSTIC TOWERS, NHL HOCKEY 95, OPERATION CRUSADER, PETER PAN, PINBALL DREAMS DELUXE, SHADOWS OF CAIRN, STAR CRUSADER, STAR TRAIL, SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN, SYSTEM SHOCK, TRANSPORT TYCOON, ULTIMATE FOOTBALL, UNDER A KILLING MOON, WING COMMANDER ARMADA, WORLD CUP ALL TIME GREATS

VERZAMEL CD-ROM'S: AWARD WINNING GAMES, GAME GALLERY, MICROPROSE SPORTS EDITION, TOP TEN PAK, WING COMMANDER, PRIVATEER, STRIKE COMMANDER, COLLECTORS EDITION 3, FANTASY ADVENTURE PACK

CD-I: THE APPRENTICE, BURN:CYCLE, LEMMINGS, MAD DOG MACCREE, MUTANT RAMPAGE BODYSLAM

OPLOSSINGEN: HEIMDALL 2, POLICE QUEST 4.

SOFTWARE GIDS NUMMER 30

10 GREAT GAMES, 5TH FLEET, ALADDIN, BASEBALL '94, BLACKTHORNE, BREAKTHRU!, CANNON FODDER 2, COMMANDER BLOOD, CREATURE SHOCK, CYBERIA, CYBERWAR, DEATH GATE, DR. RADIAKI, DRAGON LORE: THE LEGEND BEGINS, ECSTATICA, EARTH SIEGE, FANTASY FEST!, HAMMER OF THE GODS, INFERNO, ISHAR 3, JOURNEYMAN PROJECT TURBO, KING'S QUEST 7, KNIGHTS OF XENTAR, KYRANDIA 3, LEMMINGS 3, LION KING, LITTLE BIG ADVENTURE, MAGIC CARPET, MICROSOFT GOLF V.2.0, MICROSOFT SPACE SIMULATOR, NASCAR RACING, NOCTROPOLIS, NOVASTORM, PGA TOUR GOLF 486, PLANET STRIKE, QUIK, RALLY RAC 1993, RELENTLESS, RETRIBUTION, RISE OF THE ROBOTS, SIMCITY 2000: URBAN RENEWAL KIT, SPACE PIRATES, U.S. NAVY FIGHTERS, ULTIMATE BODY BLOWS, VORTEX, VOYEUR, WARCRAFT: ORCS & HUMANS, WING COMMANDER 3, ZEPPELIN: GIANTS OF THE SKY, ZOOL 2.

VERZAMELPAKKETTEN: ACCESS SPORT, INTERACTIVE COLLECTION V.1, DELPHINE ADVENTURES, CHESS MANIA, FLEET DEFENDER GOLD, LUCAS ARTS ADVENTURES, LUCAS ARTS TRIPLE PACK, QUAD PACK 1/2, X-WING COLLECTORS CD-ROM

CD-I: EARTH COMMAND, FLINTSTONES/JETSONS TIMEWARP, POWER HITTER

OPLOSSINGEN: KING'S QUEST 7, SHADOWS OF DARKNESS (QFG 4).

SOFTWARE GIDS NUMMER 31

ALIEN LOGIC, ALONE I/T DARK 3, ARENA: THE ELDER SCROLLS, AROUND THE WORLD IN 80 DAYS, BIG RED ADVENTURE, BUREAU 13, DARK FORCES, DEFENDER O/T EMPIRE, DISCWORLD, ENTOMBED, EUROPE 1 SCENERY, FARM, FLIGHT COMMANDER 2, FLIGHT LIGHT, FOOTBALL PRO '95, FRONT LINES, GHOSTS, GLIDER 4.0, HARDBALL 4, HARPOON 2, HELL, HYPNOTIC HARP, LUCASARTS x2, MAABUS, MASK, MEGAFORTRESS MEGA PAK, MENZOBERRANZAN, MFS 5.0 SCENERIES, MILLENNIUM AUCTION, MONTY PYTHON'S WASTE OF TIME, MORTAL KOMBAT 2, OPERATION BODY COUNT, PANZER GENERAL, POWER DRIVE, POWERHITS BATTLETECH, QUARANTINE, RADIO ACTIVE, RISE OF THE TRIAD, SPACE ADVENTURE 2, THE BLUE & THE GRAY, TUNELAND, WACKY WHEELS, WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH, ZEPHYR.

SHAREWARE: 5 PLUS ONE, ANIMATED SVGA MEMORY GAME, DESCENT, EPIC PINBALL 2.0, HERETIC, THE BEST OF EPIC & APOGEE GAMES, JAZZ JACKRABBIT.

CD-I: CLUEDO?, LIFE WITH MONTY PYTHON, MONTY PYTHON'S MORE NAUGHTY BITS.

OPLOSSINGEN: ARENA THE ELDER SCROLLS, ENTOMBED, INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, KYRANDIA 3, NOCTROPOLIS. RISE OF THE TRIAD: CHEAT-CODES.

SOFTWARE GIDS NUMMER 32

1830 RAILROADS & ROBBER BARONS, 1942 PACIFIC AIR WAR GOLD, ASTRONOMICA, BIOFORGE, BRIDGE CHAMPION OMAR SHARIF, CAMPAIGN, CLOCKWISER, CYCLONES, DAEDALUS ENCOUNTER, DOMINUS, FIGHTER WING, FOOTBALL GLORY, FRONTIER FIRST ENCOUNTERS, GAME MAKER, GREAT NAVAL BATTLES 3, GUILTY, HEIRS TO THE THRONE, HIGH SEAS TRADER, IRON ASSAULT, JAGGED ALLIANCE, JAZZ JACKRABBIT, JUNGLE STRIKE, KINGDOM THE FAR REACHES, KOSHAN CONSPIRACY, LOST EDEN, LINKS 386 CD, MACHIAVELLI THE PRINCE, MARIO'S GAME GALLERY, METAL MARINES, MYSTIC MIDWAY, NCAA ROAD FINAL FOUR 2, PERFECT GENERAL, PERFECT GENERAL 2, PIZZA TYCOON, PSYCHO PINBALL, RAVENLOFT STONE PROPHET, RISE OF THE TRIAD, STALINGRAD, SUPER KARTS, SUPER SKI PRO, USS TICONDEROGA, WINGS OF GLORY, X-COM TERROR FROM THE DEEP.

PC VERZAMEL: TELSTAR DOUBLE VALUE GAMES, TRIPLE ACTION 3, ULTIMATE GAMES COLLECTION, CD-ROM CLASSICS, EPIC PINBALL COLLECTION, PINBALL FANTASIES DELUXE, TEMPTATION, AD&D COLLECTORS EDITION, ENTERTAINMENT CD VALUE PAK 1.

CD-I: CHAOS CONTROL, LINGO, MERLIN'S APPRENTICE.

3DO: PANASONIC FZ-10, GEX, FIFA SOCCER, NEED FOR SPEED, POLICENAUTS, RETURN FIRE.

OPLOSSINGEN en TIPS: DISCWORLD OPLOSSING, HERETIC CHEATCODES, MAGIC CARPET CHEATCODES.

SOFTWARE GIDS NUMMER 33

A4 NETWORKS, ACES COLLECTORS EDITION, ALIEN OLYMPICS, BALOR O/T EVIL EYE, BULLFROG PAK, DEFINITIVE WARGAME COLLECTION, FLIGHT O/T AMAZON QUEEN, FREDDI FISH & VERDWENEN ZEEWIERZAADJES, FULL THROTTLE, FX FIGHTER, GAZILLIONAIRE, GENGHIS KHAN 2: CLAN OF THE GRAY WOLF, GONE FISHIN', HI-OCTANE, IRON CROSS ENHANCED CD, JEWELS O/T ORACLE, JOHNNY MNEMONIC, LAST DYNASTY, MICROSOFT FLIGHTSIMULATOR 5.1, MORDOR THE DEPTHS OF DEJENOL, NASCAR TRACK PACK, OPERATION EUROPE, ORION CONSPIRACY, PAPARAZZI!, POWERHOUSE, PRISONER OF ICE, PURE WARGAME, RALLY CHAMPIONSHIPS, RENEGADE, SHOOT EM OFF, SIM TOWER, SIM TOWN, SIMON THE SORCERER 2, SLIPSTREAM 5000, SPACE QUEST 6: ROGER WILCO SPINAL FRONTIER, STAR TREK TNG: A FINAL UNITY, STREETFIGHTER 2 TURBO, TANK COMMANDER, TROLLS, ULTIMATE SOCCER MANAGER, VIRTUAL POOL, WARRIORS, WHALE'S VOYAGE.

CD-I: ASTERIX DE UITDAGING VAN CAESAR, KINGDOM THE FAR REACHES, MASTER LABYRINTH, THUNDER IN PARADISE.

SEGA SATURN: SEGA SATURN CONSOLE, ASTAL, DAYTONA USA, GRAN CHASER, PANZER DRAGOON, SHIN SHINOBI DEN.

BOEKEN: JAGGED ALLIANCE STRATEGY GUIDE, PANZER GENERAL: OFFICIAL STRATEGY GUIDE.

OPLOSSINGEN: FULL THROTTLE, GUILTY: MET JACK T. LADD, GUILTY: MET YSANNE ANDROPATH.

SOFTWARE GIDS NUMMER 34

5FT. 10 PAK 4, APACHE LONGBOW, ASTERIX DE UITDAGING VAN CAESAR, BATTLE BEASTS, BLOODWINGS, BURIED IN TIME, CELEBRITY POKER, CIVIL WAR, COMBAT AIR PATROL, COMMAND & CONQUER, DR. DRAGO'S MADCAP CHASE, DRUG WARS, DUNGEON MASTER 2: THE LEGEND OF SKULLKEEP, EXTRACTORS, FLIGHT UNLIMITED, GADGET, JAM PAK, LORDS OF MIDNIGHT, LUCAS ARTS ARCHIVES VOL.1, MARCO POLO, MECHWARRIOR 2, MEGAPAK 3, MICRO MACHINES 2, MIRAGE: YOU AGAINST YOUR IMAGINATION, NEW HORIZONS, OUTPOST, PANIC IN THE PARK, PHANTASMAGORIA, PICTURE PERFECT GOLF, PINBALL MANIA, PITFALL, PLAYER MANAGER 2, PROTOTYPE, PYRO TECHNICA, SCREAMBALL, SCROLL (THE), STAR TREK OMNIPEDIA, SYSTEM SHOCK ENHANCED CD-ROM, TERMINAL VELOCITY, THUNDERSCAPE, TONY LA RUSSA BASEBALL 3, ULTIMATE FANTASY, WARPLANES, WHITE LABEL.

CD-I: FLASHBACK, STRIP POKER LIVE.

SONY PLAYSTATION: SONY PLAYSTATION CONSOLE, BATTLE ARENA TOSHINDEN, STREET FIGHTER THE MOVIE, RIDGE RACER, WIPEOUT.

OPLOSSINGEN: BRAINSTORM (LEVELCODES), FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN, SPACE QUEST 6.

Verder: SFX PROGRAMMEERBARE JOYPAD, SPELEN MET WINDOWS 95.

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 7,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD. VOOR BELGIE: Bfr. 200 PER EXEMPLAAR OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.

UITVERKOOP RESTANTEN! OP=PECH!

Nog slechts enkele exemplaren!
SOFTWARE GIDS NR. 18, 19 en 20 samen voor FL. 17,50 (incl. bijdrage verzendkosten).
Bestellen door overmaking van het bedrag op bovenstaand postbanknummer.
Voor België Bfr. 400 op bovenstaande bankrekening.

Uitgaven die niet op deze pagina's voorkomen zijn **NIET MEER** leverbaar.

Edition 152 - Week 48 - November 27, 1995

The Net PC Games Top 100 is published every Monday on Internet in the comp.sys.ibm.pc.games.announce newsgroup. This chart is compiled using votes sent by many people through electronic mail from these countries: USA, Canada, Iceland, Norway, Sweden, Finland, Denmark, Germany, The Netherlands, UK, Ireland, Belgium, France, Portugal, Spain, Italy, Switzerland, Austria, Turkey, Israel, Slovenia, Hungary, Poland, Estonia, Russia, Taiwan, Thailand, Malaysia, Japan, South Korea, Singapore, Hong Kong, Australia, New Zealand, South Africa, Brazil, Ecuador, Dominican Republic and Chile.

AC	action
AD	adventure
PU	puzzle
RP	role-playing
SI	simulation
SP	sports
ST	strategic
•	climbing
●	bullet
-	new entry
TW	this week
LW	last week
NW	number of weeks

INTERNET PC GAMES CHARTS

TW	LW		NW	TITLE	DEVELOPER/PUBLISHER	CAT
1	1		9	COMMAND & CONQUER {cd-rom only}	Westwood/Virgin	ST
2	2		59	Doom 2 (Hell on Earth)	Id/GT/Virgin	AC
3	3		58	Galactic Civilizations [+Shipyards] {os/2 only}	Stardock/AIM	ST
4	5	•	48	Descent	Parallax/Interplay	AC
5	4		152	Civilization	MicroProse	ST
6	7	•	40	Dark Forces {cd-rom only}	LucasArts/Virgin	AC
7	8	•	53	Warcraft (Orcs and Humans)	Blizzard/Interplay	ST
8	10	•	17	MechWarrior 2 (The Clans) {cd-rom only}	Activision	AC
9	6		11	Star Emperor {os/2 only}	Stardock	ST
10	9		59	Master of Magic	SimTex/MicroProse	ST
11	11		50	Wing Commander 3 (Heart o.t. Tiger) {cd-rom only}	Origin/Electronic Arts	AC
12	12		84	U.F.O. (Enemy Unknown) [+X-Com]	Mythos/MicroProse	ST
13	13		52	Panzer General	SSI/Mindscape	ST
14	15	•	151	Dune 2 (The Building of a Dynasty)	Westwood/Virgin	ST
15	14		112	Master of Orion	SimTex/MicroProse	ST
16	18	•	8	Need for Speed {cd-rom only}	Pioneer/Electronic Arts	AC
17	20	•	8	Heroes of Might and Magic	New World	ST
18	16		30	Full Throttle {cd-rom only}	LucasArts	AD
19	17		34	X-COM 2 (Terror from the Deep)	Mythos/MicroProse	ST
20	19		32	Jagged Alliance	Sir-Tech/Mindscape	ST
21	21		60	Colonization	MicroProse	ST
22	23	•	6	Steel Panthers	SSI/Mindscape	ST
23	22		39	World at War (Stalingrad)	Atomic/Avalon Hill/US Gold	ST
24	28	•	7	Crusader (No Remorse) {cd-rom only}	Origin/Electronic Arts	AD
25	37	●	2	Hexen (Beyond Heretic)	Raven/Id/GT	AC
26	24		62	World at War (Operation Crusader)	Atomic/Avalon Hill	ST
27	26		13	Phantasmagoria {cd-rom only}	Sierra	AD
28	25		98	SimCity 2000	Maxis/Mindscape	ST
29	27		71	Tie Fighter [+add-on]	LucasArts/Virgin	AC
30	30		8	World at War (D-Day - America Invades) {cd-rom only}	Atomic/Avalon Hill	ST
31	29		102	Doom [+Ultimate Doom]	Id	AC
32	31		48	Heretic	Raven/Id	AC
33	34	•	120	Warlords 2 [+deluxe]	SSG	ST
34	32		125	Betrayal at Krondor	Dynamix/Sierra	RP
35	35		54	Transport Tycoon [+Deluxe]	MicroProse	ST
36	33		29	Terminal Velocity	Terminal Reality/3D Realms	AC
37	36		5	Mortal Kombat 3	Midway/GT	AC
38	38		32	NBA Live 95 {cd-rom only}	Hitmen/Electronic Arts	SP
39	39		143	X-Wing [+Imperial Pursuit,B-Wing]	LucasArts/US Gold	AC
40	51	•	25	Stars!	Star Crossed	ST
41	41		21	Star Trek The Next Generation (A Final Unity) {cd-rom onl	Spectrum Holobyte/MicroProse	AD
42	43	•	109	Day of the Tentacle	LucasArts/US Gold	AD
43	42		151	Star Control 2 (The Ur-Quan Masters)	Accolade	AC
44	45	•	6	NHL Hockey '96	Electronic Arts	SP
45	48	•	4	Caesar 2	Impressions/Sierra	ST
46	40		51	Raids {os/2 only}	Leonard Guy	AC
47	54	•	4	Microlearn Game Pack 2 {os/2 only}	Microlearn Nordic	AC
48	46		149	VGA Planets	Tim Wisseman	ST
49	55	•	5	Ascendancy	Logic Factory/Virgin	ST
50	52	•	61	System Shock	LookingGlass/Origin/Electronic Arts	RP
51	50		76	The Settlers [+Serf City: Life is Feudal]	Blue Byte/SSI	ST
52	44		88	Myst {cd-rom only} {windows only}	Cyan/Broderbund/Electronic Arts	AD
53	53		6	Championship Manager 2	Domark	SP
54	49		50	Magic Carpet [+add-on] {cd-rom only}	Bullfrog/Electronic Arts	AC
55	47		19	Journeyman Project 2 (Buried in Time) {cd-rom only}	Presto/Sanctuary Woods/US Gold	AD
56	62	•	149	Ultima Underworld 2 (Labyrinth of Worlds)	LookingGlass/Origin/Electronic Arts	RP
57	57		150	World Circuit [+Formula 1 Grand Prix]	MicroProse	SP
58	60	•	12	Pitfall (The Mayan Adventure) {cd-rom only} {windows on	Activision	AC
59	58		53	Nascar Racing	Papyrus/Virgin	SP
60	64	•	26	Psycho Pinball	Codemasters	AC
61	59		133	7th Guest {cd-rom only}	Trilobyte/Virgin	PU
62	63	•	16	Dungeon Master 2 (Legend of Skullkeep) {cd-rom only}	FTL/Interplay	RP
63	61		8	Magic Carpet 2 (The Netherworlds) {cd-rom only}	Bullfrog/Electronic Arts	AC
64	67	•	65	Wizardry (Crusaders of the Dark Savant)	Sir-Tech/US Gold	RP
65	75	•	2	Stone Keep {cd-rom only}	Interplay	RP
66	68	•	19	Space Quest 6 (The Spinal Frontier) {cd-rom only}	Sierra	AD
67	56		48	Little Big Adventure [+Relentless]	Adeline/Electronic Arts	AD
68	81	•	2	3D Ultra Pinball	Sierra	AC
69	65		8	Fade to Black {cd-rom only}	Delphine/Electronic Arts	AC
70	66		142	Empire Deluxe [+add-ons]	New World	ST
71	78	•	149	Railroad Tycoon	MicroProse	ST
72	69		58	One Must Fall: 2097	Epic	AC
73	70		6	Fury 3	Terminal Reality/Microsoft	AC
74	73		39	Realms of Arkania (Star Trail) [+Schwarze Auge 2]	Sir-Tech/US Gold	RP
75	76	•	54	Under a Killing Moon {cd-rom only}	Access/US Gold	AD
76	74		4	Werewolf vs Comanche	Novalogic/US Gold	SI
77	71		20	Hi-Octane {cd-rom only}	Bullfrog/Electronic Arts	AC
78	79	•	152	Links 386 Pro [+add-ons]	Access/US Gold	SP
79	83	•	33	Monty Python Complete Waste of Time {cd-rom only}	7th Level	AC
80	82	•	94	Pinball Fantasies	Digital Illusions/Frontline/21st Century	AC
81	100	•	34	Bioforge {cd-rom only}	Origin/Electronic Arts	AD
82	90	•	127	Indiana Jones (Fate of Atlantis)	LucasArts/US Gold	AD
83	77		5	SimIsle (Missions in the Rainforest)	Intelligent/Maxis	ST
84	72		48	Rise of the Triad (Dark War)	Apogee	AC
85	80		60	NHL Hockey '95	Electronic Arts	SP
86	85		11	Primal Rage {cd-rom only}	Teeny Weeny/Time Warner	AC
87	84		125	Syndicate [+add-on]	Bullfrog/Electronic Arts	AC
88	93	•	2	PGA Tour Golf 96 {cd-rom only}	Electronic Arts	SP
89	86		108	Epic Pinball [+Silverball]	Epic/Team 17	AC
90	96	•	34	Discworld (The Problem with Dragons)	Teeny Weeny/Psygnosis	AD
91	97	•	152	Darklands	MicroProse	RP
92	89		15	Simon the Sorceror 2	AdventureSoft	AD
93	-	•	1	Tyrian	Eclipse/Epic	AC
94	87		3	Pinball Illusions	Digital Illusions/Frontline/21ct Century	AC
95	88		28	SimTower	Handbook/Maxis	ST
96	92		23	The Perfect General 2	QQP	ST
97	99	•	101	Sam & Max Hit the Road	LucasArts/US Gold	AD
98	91		3	Ripley's Believe It or Not! (The Riddle of Master Lu)	Sanctuary Woods/US Gold	AD
99	-	•	2	Witchaven {cd-rom only}	Capstone/Intracorp	RP
100	98		85	Battle Isle 2 [+add-on]	Blue Byte/Accolade	ST

TIP	NW	TITLE	DEVELOPER/PUBLISHER	CAT
Tip 1	7	NBA Jam {cd-rom only}	Midway/Acclaim	SP
Tip 2	5	Hardball 5 {cd-rom only}	Mindspan/Accolade	SP
Tip 3	5	Battle Isle 3 (Shadow of the Emperor)	Blue Byte	ST
Tip 4	6	Abuse	Crack Dot Com	AC
Tip 5	10	Empire 2	New World	ST
Tip 6	1	Worms	Team 17	AC
Tip 7	1	2600 Action Pack {windows only}	Activision	AC
Tip 8	8	Battle Beast {cd-rom only}	7th Level	AC
Tip 9	2	Front Page Sports (Football Pro '95)	Dynamix/Sierra	SP
Tip 10	1	Stars! 2.0	Star Crossed	ST
Tip 11	1	Fifa International Soccer 96	Electronic Arts	SP
Tip 12	1	Destruction Derby	Psygnosis	AC
Tip 13	1	Extreme Pinball	Epic/Electronic Arts	AC
Tip 14	1	You Don't Know Jack	Berkeley	AC
Tip 15	4	Dust {cd-rom only} {windows only}	Cyberflix	AD
Tip 16	1	Shivers	Sierra	AD
Tip 17	1	CyberMage	Origin/Electronic Arts	AD
Tip 18	6	Action Soccer	Electronic Arts	SP
Tip 19	2	Metal Marines {windows only}	Mindscape	ST
Tip 20	2	BreakFree #	Software Storm	AC

boeken & software nieuws

computercollectief - import en distributie van computerboeken & software — december 1995

Nieuwe boeken



■ Besturingssystemen

- Basiscursus **Linux** 29,50
- Learning the Bash Shell 55

■ Windows 95 en NT

- Beginnen met Windows 95 NL 49
- Windows 95 voor Kinderen, deel I .. 39,90
- Het complete handboek Windows 95 109
- **De Microsoft Windows 95 Resource Kit, Nederlands, met CD-ROM** 149,50
  Voor network administrators en professionele computergebruikers. 1258 blz.
- Cursusboek Windows 95 NL........ 29,95
- Microsoft Windows 95 Training 279
- Killer Windows 95 79
- Using Microsoft PLUS 49
- Windows 95 Connectivity 69
- Win95 Installation & Configuration hb . 79
- Windows 95 Help Authoring Kit 95
- Het Complete **Windows NT** 3.5 boek . 99
- Inside Windows NT Server 89
- Mastering Windows NT Server 3.5 75
- MS Windows NT Training 349
  2 volumes + disks and Video-tape.
- MS Windows NT 3.51 Resource Kit .. 349
  5 volumes plus CD. Technical information and tools for the support professional.
- MS NT Resource Kit 3.51 Update 79
- Windows NT UNLEASHED, 2nd Ed. .. 79

Boeken top 20

	Titel		Prijs
1	Windows 95 Resource Kit	MIC	95
2	Windows NT 3.51 Resource Kit	MIC	349
3	Office 95 Resource Kit	MIC	95
4	Werken met Windows 95	SYB	69
5	Complete hb Windows 95 NL	ACA	109
6	Basiscursus Word 6 Windows NL	ACA	29,50
7	Basiscursus Windows 95 NL	ACA	29,50
8	SimCity 2000 boek	ACA	29,50
9	Nieuwe PC Wegwijzer, W95	SYB	9,95
10	Introducing Windows 95	MIC	29
11	NT 3.51 Resource Kit UPDATE	MIC	79
12	Windows 95 Help Author. Kit	MIC	95
13	Windows 3.1 NL in 20 stappen	SYB	19
14	Using Visual Basic 4	QUE	79
15	Word 6 Developer's Kit	MIC	79
16	Flight Simulator 5.1 Handboek	ACA	69
17	Delphi Developer's Guide	SAM	95
18	Excel 5 NL in 20 stappen	SYB	19
19	Windows 95 voor Dummies NL	ADD	45
20	Werken met Office Pro 4.3	ACA	99,50

TOWER is leverbaar!



Tower: Real-Time Radar & Control Tower Simulation. Handle realistic take-offs and landings, as well as aircraft ground movements through a 360° panable out the Windows view. Flight Simulator Multiplayer compatible with modem or serial connection. Includes three airports: Chicago O'Hare, Washington National, Canyon Field. Windows 3.1 or 95 compatible. 8MB memory and 25MB on hard drive. Met Engelse, Duitse en Franse handleiding.

CD-ROM **f 149,-**

■ Programmeren

- The WinG Bible for Visual Basic 4 79
- Visual Basic 4 Nuts & Bolts 55
- Optimizing Visual Basic 4 79
- Visual Basic 4 by Example 65
- Gurewich OLE Controls for VB4 79
- Master Visual Basic 4 95
- Visual Basic 4 UNLEASHED........ 89
- Visual Basic 4 for Dummies 45
- **The Visual C++** Handbook, Rel 4 79
- Basiscursus Delphi 29,50
- Werken met **Delphi** 99
- Borland Delphi How-To 79
- Applied Cryptography, 2nd Ed. 99

■ Toepassingen

- PC Combicursus **Office** 95 NL 49
- Microsoft Office 95 Resource Kit 95
- **Project for Windows 95** Step-by-step 65
- Programmeren **Excel 7** m VisualBasic 49
- Werken met **Delphi** 99
- Complete **AutoCAD 13** Win boek 129
- Official Guide to **CorelDRAW! 6** 69

■ Internet

- E-Mail voor iedereen 29,90
- Werken met **HTML** voor gevorderden 69
- MBone: Interactive Multimedia 65
- HTML & CGI UNLEASHED 95

■ Spellenboeken

- Spelen met **Phantasmagoria** 39,50
- Spelen met **Command & Conquer** 49,50
- **SimCity 2000** boek voor Nederland 49,50
  96 projecten. Met CD-ROM voor SimCity 2000 DOS of Windows.

Nieuwe spellen



- Alien Odyssey 99,95
- ALIENS 99
- Advanced Civilization 129
- Command: Aces of the Deep 89
- The DARK EYE 119
- The DIG 79
- Eindeloos Bridge 4 149
  Op 3.5"-disk, Nederlandstalig, conventies: Stayman, 4de kleur en Blackwood.
- FIGHTER DUEL 99,95
- FIFA Soccer 96 119
- King's Quest VII 2.0 - Windows 95 79
- Microsoft Golf 2.0 CD-ROM 79
- Mission Critical 109
- Navy Strike 99
- **Rebel Assault II** 79
- Rugby World Cup 1995 99
- SU-27 Flanker 99
- THEXDER for Windows 95 119
- TOWER 149
- V for Victory collection 89
- World of Combat 79
  Armored Fist, Comanche en Wolfpack
- WORMS 89

Spel top 10

	Titel		Prijs
1	TOWER	CD	149
2	Command & Conquer	CD	79
3	FlightShop	CD	119
4	NEED FOR SPEED	CD	119
5	Phantasmagoria UK	CD	99
6	FIFA Soccer 96	CD	119
7	Apache Longbow	CD	89
8	CAESAR II	CD	79
9	CRUSADER: No Remorse	CD	119
10	MYST	CD	99

Nieuwe software



● Professioneel

- Davi-Account Totaal 938
- Microsoft Access 7 UK CUP 299
- Microsoft Office Pro W95 NL CUP 649
- Microsoft **Publisher 3.0 CD Deluxe** . 199
  For Windows 95
- Microsoft Works 4.0 NL 149
- Designworks 3 99
- CUBASE for Windows 2.8 897
- Dr. Solomon's Anti-Virus Win 95 619
- Domus Quick-Ex'95 49,95
- First Aid 95 2.0 149
- Delrina **WinFAX PRO 7** for Win95 ... 229
- Delrina WinFAX PRO 7 UPDATE 115
- Internet Access 3.0 CD 39

● Thuis-software

- ANDRoute '96 Windows - Nederland .. 69
- Behind the Camera 79
  Teaches the fundamentals of photography.
- BIBLION 2.0 NL 95
  Opslag en verwerking literatuurgegevens.
- Family Tree Maker 3.0 Deluxe CD 199
- Postzegelcatalogus NL 96 CD 59,95
- De Raggende Manne - Rooie Pap 39
- De Grote Atlas van Europa met CD 99
  30 landkaarten van Blaeu uit de 17de eeuw
- Anne Hooper's Ultimate Sex Guide 99
- Events that Changed the World 89
  60 turning points in history.
- Instant Bartender 29
- Bob Dylan: Greatest Hits CDplus 59
- Rolling Stones Voodoo Lounge 79
- Microsoft World of Flight 79
- Microsoft AutoRoute Express Europe 149
- Microsoft Cinemania 96 for Win95 79
- Microsoft DOGS 79
- Microsoft Encarta 96 Encyclopedia .. 119
- Microsoft Encarta 96 World Atlas 119
- Microsoft 3D Movie Maker 99
- Microsoft Windows 95 How & Why 49
  Microsoft Press Interactive training CD-ROM. Teaches you what you need to know to use Windows 95 every day.
- Pocahontas - animated storybook 109
- Simtel for MS-DOS October 95 49

Software top 10

	Titel		Prijs
1	MS Encarta 96 Encyclopedia	CD	119
2	Kerst Pakket 2.0 voor Windows	CD	29,95
3	MS Encarta 96 Atlas for W95	CD	119
4	Microsoft Cinemania 96 W95	CD	79
5	Windows 95 NL Upgrade	CD	229
6	Linux Dev Res 4CD Aug 1995	CD	49
7	CleanSweep 95	3.5"	99
8	MagnaRAM2	3.5"	99
9	Microsoft Plus! NL for Win 95	CD	105
10	A Brief History of Time	CD	99

catalogus & CC-CD nr 4

Onze *gratis* winter 1995/96 catalogus en CC-CD nr. 4 (*f 5,- + f 4,- verzendkosten*) zijn nu uit. U kunt ze met deze bon bestellen.

☐ Stuur mij de gratis winter 95/96 prijslijst (200 bladzijden)

☐ Ik bestel ook CC-CD nr. 4 à f 9,-
Volledige catalogus met zoekmogelijkheden en uitvoerige artikelbeschrijvingen.

Naam ____________________

____

Straatadres ____________________

____

Tel/fax ____________________



Software Gids

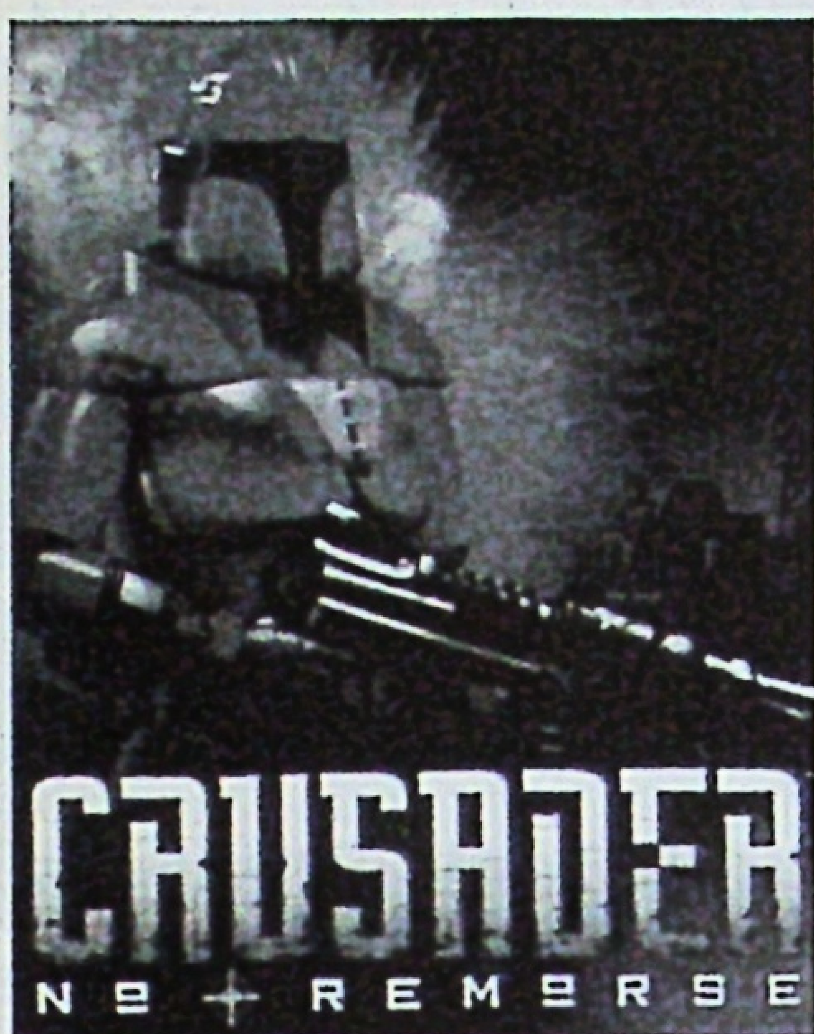
Stuur naar: **computercollectief**, Amstel 312, 1017 AP Amsterdam
of fax naar 020 - 622 6668

computercollectief

Al onze artikelen zijn verkrijgbaar bij:

computercollectief — Amstel 312, 1017 AP Amsterdam — 's maandags gesloten
fax postorders 020-6226 668 `http://www.noord.bart.nl/cc`
of via een van de vele computercollectiefdealers in Nederland en België, waaronder:
F10 Boeken en Software, Oosterkade 9, 9711 RS Groningen, tel 050 - 3123451— **Martello's Software Centre**, Zijlweg 59, 2013 DC Haarlem, tel 023 - 5315505 — **Computerwinkeltje Mechelen**, M. Sabbestraat 39, Mechelen België, tel. 015 - 206645, fax: 015 - 207332 — **Computerwinkeltje Brugge**, Moerkerksesteenweg 241, Brugge, België, fax. 050 - 361655
Prijswijzigingen voorbehouden — Alle prijzen zijn inclusief BTW

Nederlands distributeur voor o.a.: Apollo (BAO), Dynamix, Electronic Arts, Origin, Microsoft Press, Philips Media, Sierra, Software Toolworks, Mindscape en subLogic



CRUSADER NO REMORSE

**Softwarehuis: Origin.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, VESA-SVGA, 2x speed CD-ROM drive, muis. Keyboard/muis.
Windows 95: Ja.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster (PRO/16/AWE) en compatibles.
Richtprijs: FL. 119,=**

Aanbevolen: Pentium 60+, 12Mb.geheugen, 4x speed CD-ROM.

Het spel is gedeeltelijk of volledig installeerbaar. Voor de gedeeltelijke installatie is 30Mb. schijfruimte nodig en voor de volledige installatie is 55Mb. schijfruimte nodig. De volledige installatie is aanbevolen.

In de doos vinden we een soort poster met diverse berichtgevingen die met het spel te maken hebben, een bestelkaart voor gratis software, een anti terroristen gids, een handboek van het verzet, een installatie gids, een handleiding en last but not least de CD. Deze zit keurig in een daarvoor bestemd plastic doosje en zit netjes in een speciale uitsparing in de doos.

Zoals uit bovenstaande configuratie blijkt heb je een forse machine nodig om het spel te spelen. Zelf heb ik Crusader gespeeld op een 486DX/66. Gelukkig ondersteunt dit spel 'smartdrive.exe' anders is het spel tergend langzaam. Vooral wanneer er van alles tegelijk op je scherm gebeurt, zoals ontploffingen, draaiende ventilatoren, bewegende liften en bruggen. Het spel biedt diverse mogelijkheden om het sneller te laten draaien, zoals het uitschakelen van de animatie, het digitale geluidsfilter uitzetten en het instellen van een cache zoals smartdrive, maar het is wel zonde als je het spel moet spelen zonder animaties.

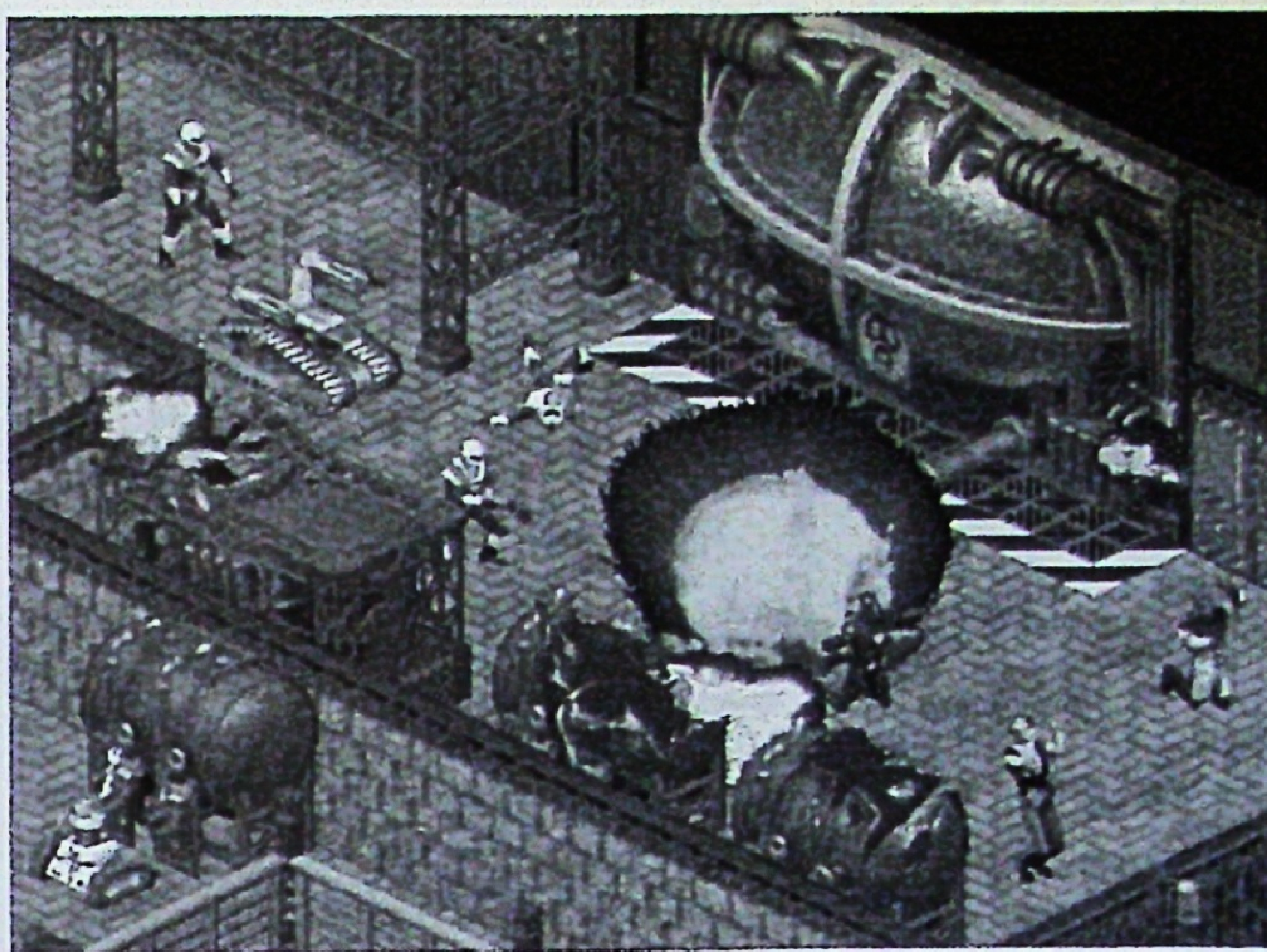
De installatie verloopt gladjes en het is echt aan te raden het spel volledig te installeren. In de handleiding wordt het verhaal uitgebreid uit de doeken gedaan. In het kort komt het er op neer dat jij lid bent van het verzet en dat je het moet opnemen tegen het World Economic Consortium. Het WEC heeft de wereld op een corrupte en tirannieke wijze in haar macht. Aan jouw de taak om, via opdrachten die je krijgt van de verzetsleider, op een commando-achtige wijze gebruik makend van guerilla tactieken de macht van het WEC te breken.

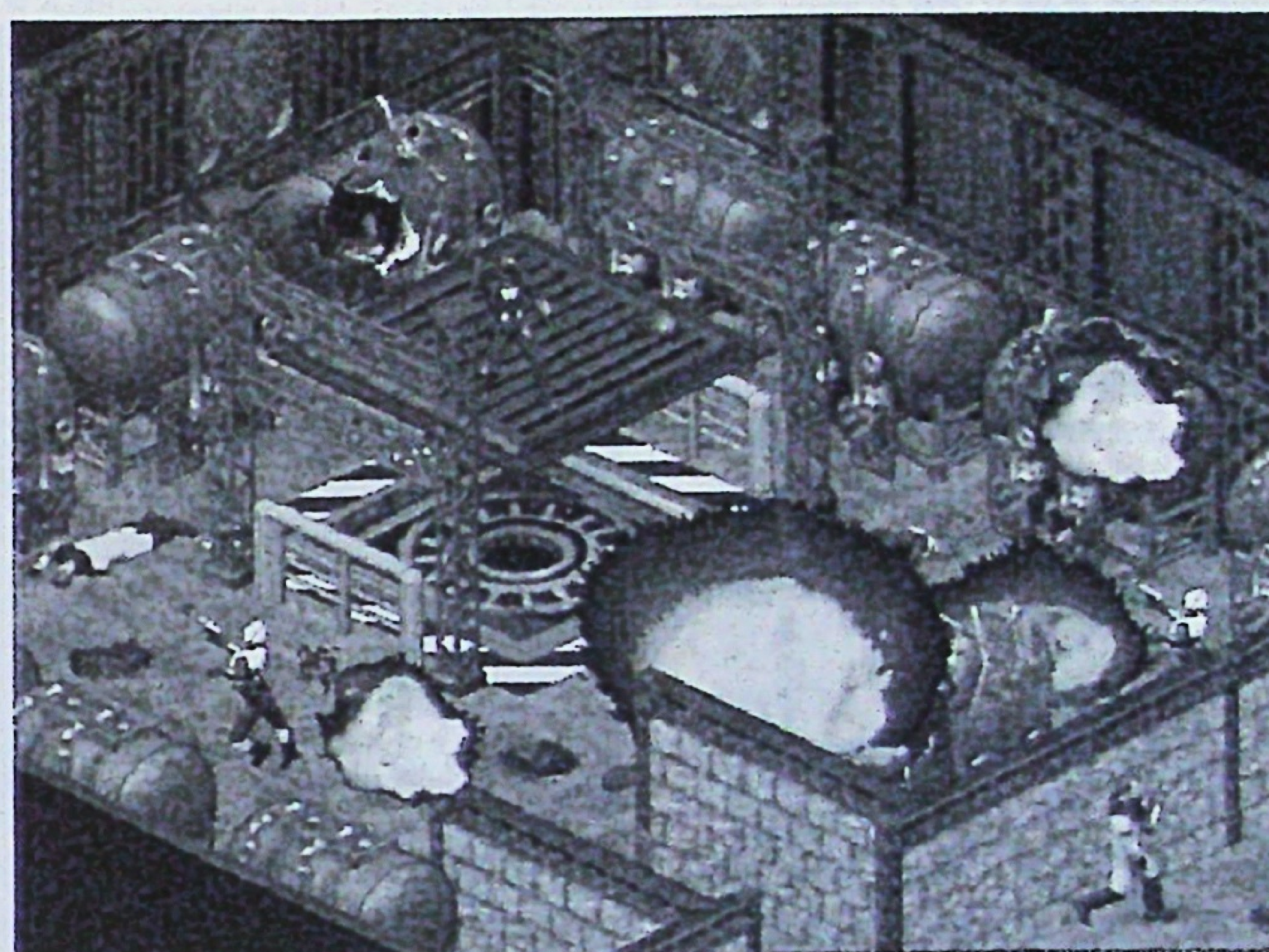
Je ziet het beeld niet door de ogen van je Crusader, zoals bij DOOM, maar in birds-eye-view, oftewel vogelperspectief. Het is wel 3-D zodat je met schieten daar rekening mee moet houden. De makers hebben hier ook aan gedacht. Wanneer je gericht bent op iets of iemand verschijnt er een draadkruis op dat onderdeel of die persoon. Je weet nu dat je goed gericht bent.

Om de strijd tegen het WEC aan te binden zijn er diverse wapens die je kunt gebruiken. Deze zijn in 3 categorieën te verdelen.
A: wapens die projectielen afvuren; uiteenlopend van een semi-automatisch pistool tot een granaatwerper.
B: energie wapens; uiteenlopend van een laserpistool tot een pulsar ultraviolet geweer.
C: explosieven.

Tevens zijn voor je verdediging diverse schilden, EHBO dozen en energiecellen verkrijgbaar. Deze spullen kun je vinden in kisten welke verspreid liggen in het spel of je kunt ze kopen bij een handelaar. Met deze handelaar kun je in contact komen indien je je opdracht hebt volbracht. Om wapens te kunnen kopen moet je credits hebben. Om aan credits te komen, kun je het levenloze lichaam van een neergeschoten tegenstander onderzoeken. Meestal hebben ze nog andere zaken bij zich die je goed kunt gebruiken, zoals munitie en EHBO dozen. De tegenstanders lopen uiteen van een bewaker uitgerust met een pistool, tot een 'silencer'. Deze laatste is uitgerust met een 'special armor' en het wapen dat ze dragen mogen ze zelf uitkiezen. Reken er dus op dat dit de zwaarste wapens zullen zijn. Ze zijn zeer goed getraind en 100% gemotiveerd. De bewaker daarentegen is slecht getraind en nog minder gemotiveerd

De levels spelen zich af in gebouwen. De grafische weergave is subliem. Alles wordt weergegeven in SVGA. De tegenstanders die je tegenkomt zijn echter niet het enige gevaar. In de gebouwen bevinden zich camera's die, zodra ze je zien, direct alarm slaan. Het alarm kun je overigens wel resetten. Er zijn ook automatische geweren die aan de muur bevestigd zijn. Het is belangrijk om deze direct uit te schakelen door er op te schieten.
In de meeste kamers bevinden zich computers. Een enkele keer kun je via een computer de geheime code van een deurslot opvragen. Zo bespaar je weer explosieven. Verder kom je nog mijnen tegen, elektronische velden en buizen die hete stoom uitblazen. Gelukkig kun je deze uit zetten door de klep dicht te draaien, als je deze kunt vinden. Indien je over een brug moet lopen waar grote ventilatoren boven hangen, pas dan goed op want deze blazen je zo van de brug en dan is het



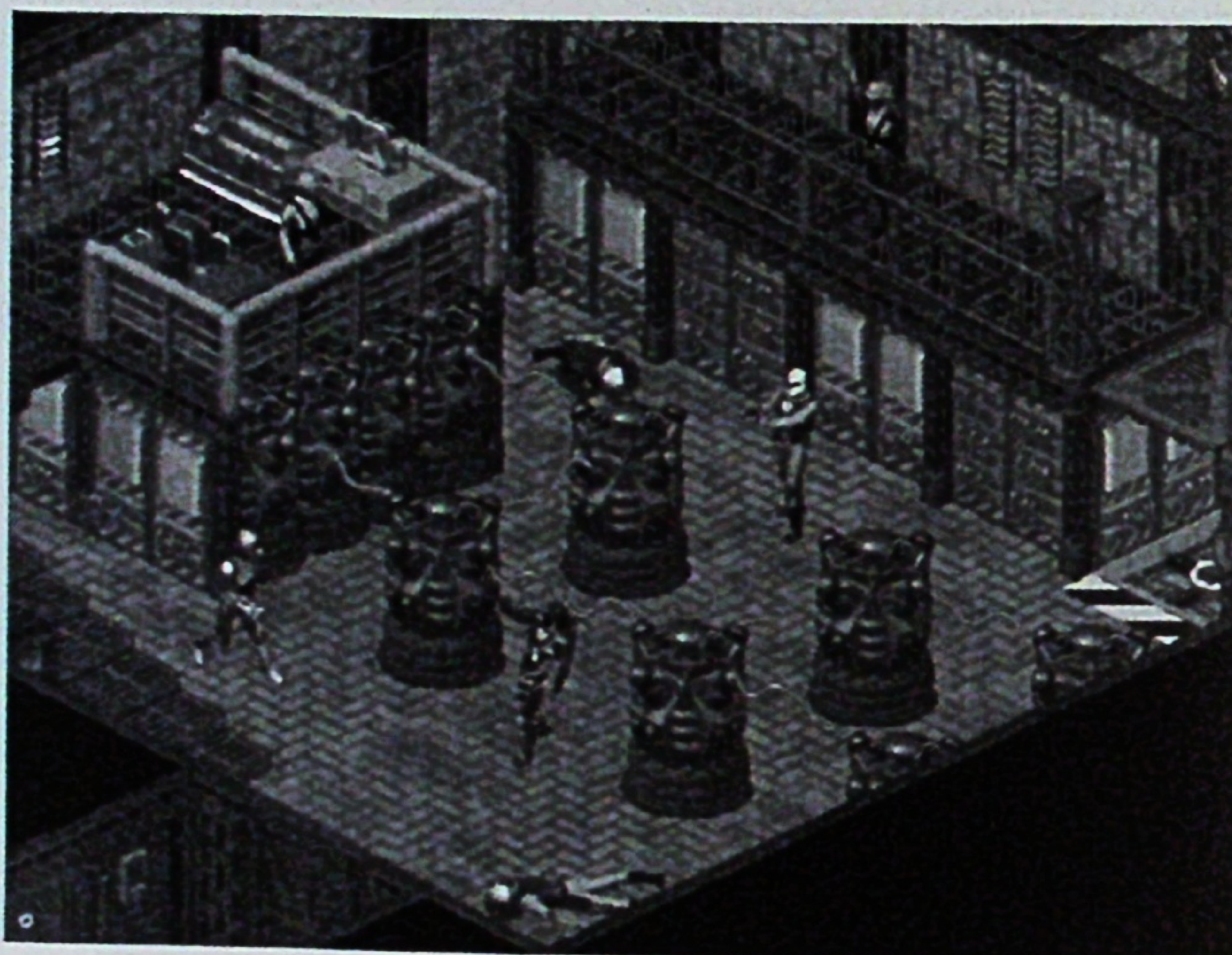




"game over". De enige manier om hier langs te komen is het vernietigen van de ventilatoren door ze kapot te schieten. Als je denkt dat dit alles is heb je het mis, want in hogere levels kom je robots tegen die je niet zomaar kapot kunt schieten. Wie kent de robot niet die Robocop moest vervangen in de gelijknamige film. Juist, die robot kom je ook tegen.

De besturing eist enige gewenning, maar als je hieraan gewend bent zal je zien dat je Crusader veel verschillende bewegingen kent. Niet alleen lopen en schieten maar ook rennen, bukken, rollen, springen, enz. Je laat hem deze bewegingen uitvoeren d.m.v. de cursor toetsen in combinatie met de SHIFT, ALT en CTRL-toets. Vindt je dit te moeilijk, dan kun je ook het numerieke toetsenblok gebruiken.
Op de CD staat ook een 'readme' file waar je kan lezen hoe je het spel moet installeren onder windows 95. Tevens staan er enkele tips op wanneer je problemen tegenkomt tijdens het spelen.





KONKLUSIE

Als je de besturing onder de knie hebt, is het een prachtig spel. De moeilijkheidsgraad is instelbaar van makkelijk tot moeilijk in 4 stappen. De moeilijkheid wordt goed opgebouwd. Er zit genoeg variatie in om het spel te blijven spelen, al zullen sommigen van ons het hier niet mee eens zijn omdat de verschillende levels nogal op elkaar lijken, alles speelt zich namelijk in de gebouwen van het WEC af. Grafisch zit het spel zeer goed in elkaar. Het geluid is goed en verveelt niet snel.

Maar oei, oei, ook bij dit spel slaat het Bugmonster weer toe. In level 7 liep het spel muurvast. Door het constant weer laden, spelen, vast lopen, laden, spelen, etc. kom je toch verder. Totdat je in level 13 terecht komt. Hier loopt het spel wederom vast. Jammer, jammer, jammer. Ik hoop dat er snel door de maker een anti-Bugmonster-patch wordt uitgegeven, want zonder deze bugs is Crusader echt de moeite waard!

Erik Sonnega.

(Red.: via Compuserve hebben we vernomen dat aan een patch wordt gewerkt. Bij het verschijnen van dit blad zal deze wel klaar zijn.)

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

TURRICAN 2

TURRICAN 2 wordt op CD-ROM uitgebracht in een 4-talige versie maar oorspronkelijk stamt dit Duitse spel uit 1992. Om het spel te installeren moet je flink wat prutsen in de AUTOEXEC.BAT en de CONFIG.SYS. Je kunt het programma dit laten doen, maar dat mislukt. Het programma accepteert alleen HIMEM.SYS, maar wil wel 540Kb. standaard geheugen plus 2Mb. XMS geheugen. Dat laatste is geen punt, maar van de CD-ROM spelen (zoals in de handleiding staat) is geen sprake, omdat de CD-ROM driver en MSCDEX al zoveel geheugen inpikken dat er geen 540Kb. overblijft. Het programma moet dus op de harddisk gezet worden zodat deze CD-ROM drivers niet nodig zijn. Hebben we dan alleen nog de driver(s) voor de geluidskaart, dan wil het programma wel werken maar produceert op onze Soundblaster 16 geen muziek en geen geluid.

Wat we zien is een aardig platformspel, dat in 1992 hoge ogen gooide, maar nu vreselijk verouderd is. Het spel kost FL. 59,95 en vereist een 386DX40, maar voor deze prijs en machine is tegenwoordig veel leuker spul te krijgen. Zonder veel moeite kun je voor 6 tientjes verzamelpakketten of verzamel CD's krijgen met meerdere spellen in dit genre, die dan ook nog moderner zijn en geluid produceren.

LOLLYPOP

Ook dit is een oud Duits spel, zij het dat we maar terug hoeven naar 1994 om te weten waar het over gaat. LOLLYPOP is eveneens een platformspel, maar dan aanmerkelijk aardiger dan TURRICAN. Er is slechts een 386SX computer nodig en aan dit spel hangt een veel realistischer prijskaartje met FL. 29,95 erop. Het installeren is geen pretje, maar na diverse foutmeldingen hebben we het aan de praat gekregen. Voor 3 tientjes krijg je dan een heel aardig spel, iets achterhaald, met leuke muziek en geluidseffekten. Daar het spel echter pas lekker werkt op een 80386DX33 of snellere computer kun je ook hier putten uit diverse verzamelpakketten en -CD-'s, die meer bieden. LOLLYPOP is wel aan te bevelen voor kinderen; niet zo zeer vanwege de moeilijkheidsgraad als wel vanwege de uitvoering. Het spel draait namelijk om een vrolijk huppelend meisje dat speelgoed en snoep verzamelt en i.p.v. dat ze op vijanden schiet, deze bekogelt met lollies.

Beide spellen worden door Homesoft geleverd met een Nederlandse handleiding en een Nederlandstalig installatiemenu.

ALONE in the DARK

Softwarehuis: Infogrames.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 119,=

De volledige titel van dit verzamelpakket is "Alone in the Dark, The Trilogy 1+2+3". De 3 titels zijn zeer luxe verpakt en gezien de prijs kunnen we dan ook gerust praten over een collectors-item. Voor de recensies kun je terecht in Software Gids nr. 17, 24 en 31.

THE ESSENTIAL SELECTION

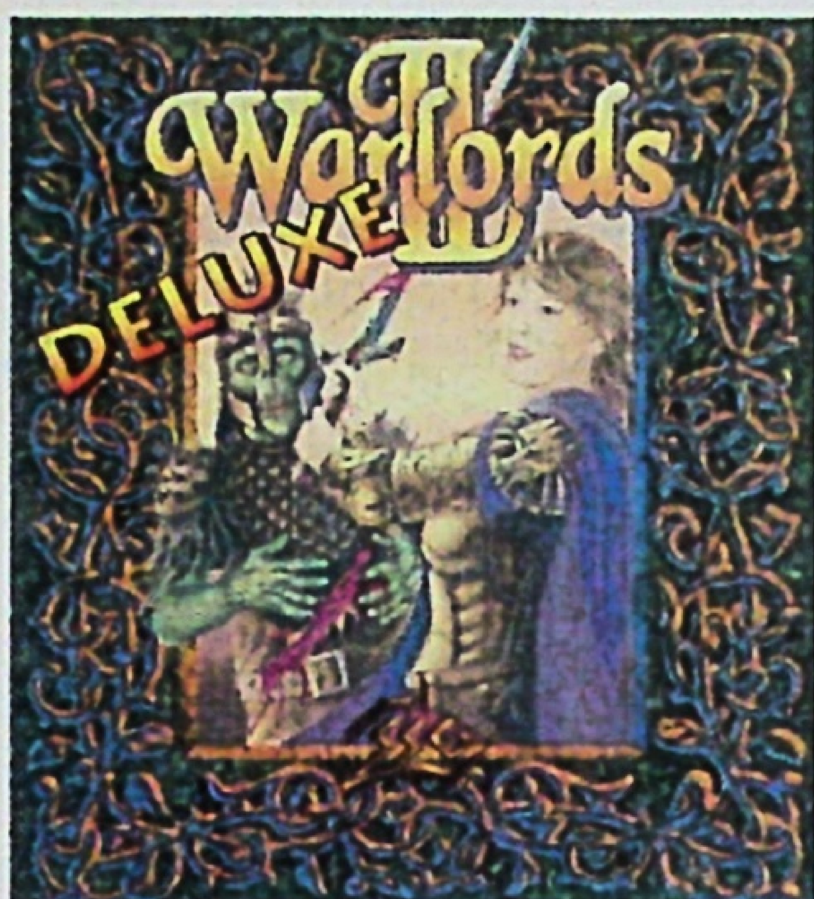
Softwarehuis: Microprose.
Min. 80486/25Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 85,=

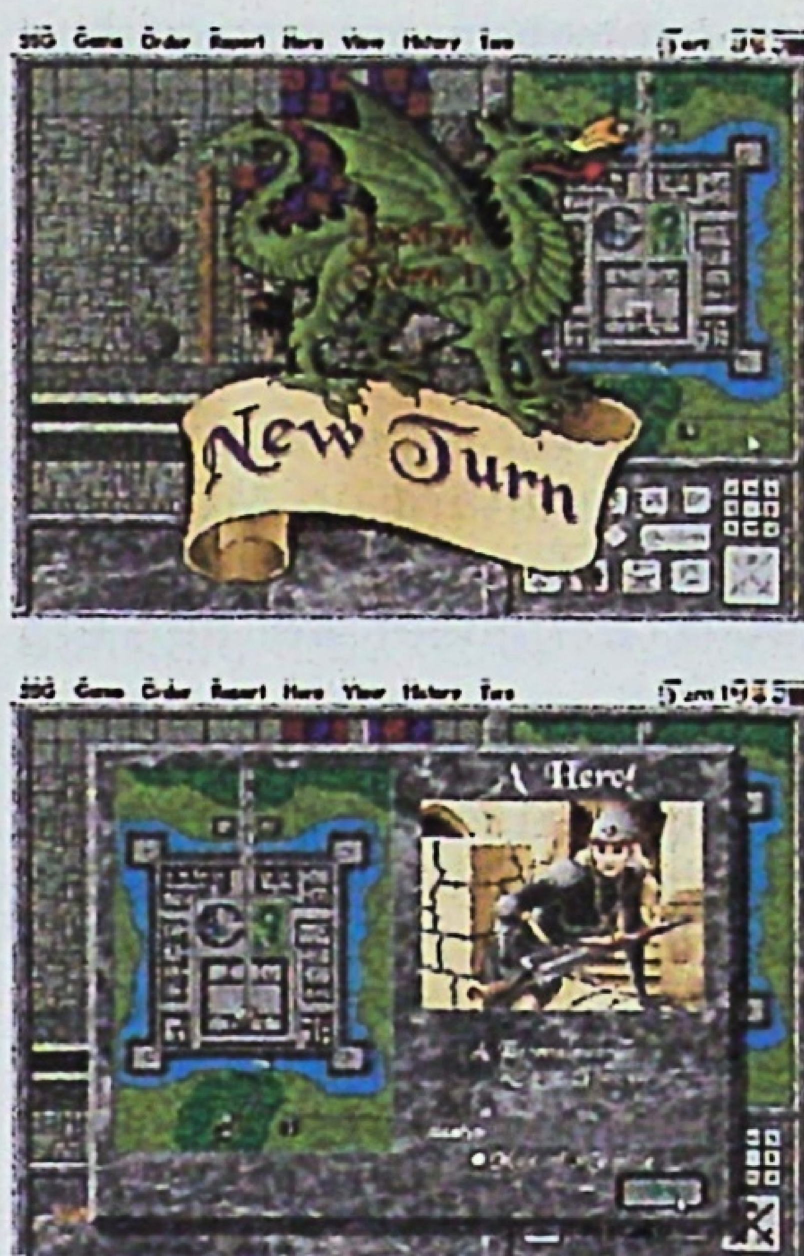
Dit pakket bevat 2 'business-simulators':

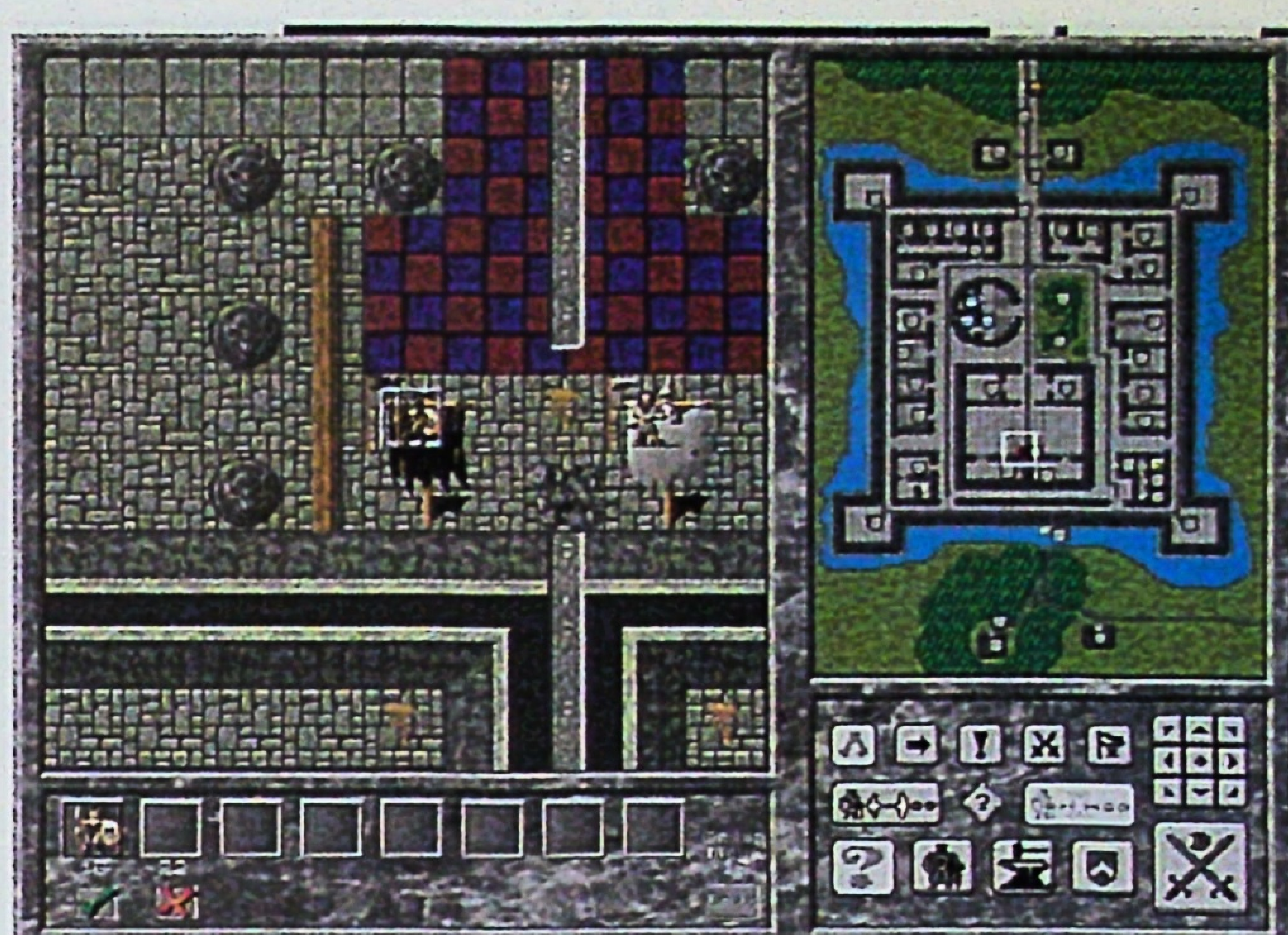
TRANSPORT TYCOON en THEME PARK.

Samen nu voor een prijs die lager is dan de afzonderlijke pakketten destijds kostten.

Zie Software Gids nr. 27 en 29.







WARLORDS 2 DELUXE

Softwarehuis: S.S.G.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VESA SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Keyboard/muis.
Windows 95: Ja.
Aantal spelers: 1-8
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, Windows Sound System, General Midi.
Richtprijs: FL. 109,=

Van het geheugen moet minimaal 2Mb. expanded (EMS) geheugen zijn.
Aanbevolen: 80486DX met 8Mb.
2 spelers kunnen spelen via een (nul)modem, meerdere spelers kunnen via een NetBios compatible netwerk spelen.

WARLORDS is al jaren één van de favoriete programma's op de redaktie. We hebben deel 1 en deel 2 beschreven in resp. Software Gids nr. 7 en 22. In Gids nr. 27 staat de recensie van de SCENARIO BUILDER. In deze DELUXE-versie zijn deel 2 en de Scenario Builder verenigd tot één geheel, maar er is meer!!

Deze DELUXE versie heeft nieuwe plaatjes, meer kleuren en werkt in SVGA, dus het is wat mooier dan de hi-res VGA beelden met 16 kleuren van de vorige versies. Er zijn nu 60 scenario's, waaronder enkelen die gebruik maken van nieuwe landschappen, nieuwe monsters en nieuwe legers, die ook zijn toegevoegd aan dit pakket. Muziek en geluidseffekten zijn iets veranderd, maar kwalitatief wat uit de tijd, al is dat bij een dergelijk programma niet zo belangrijk.

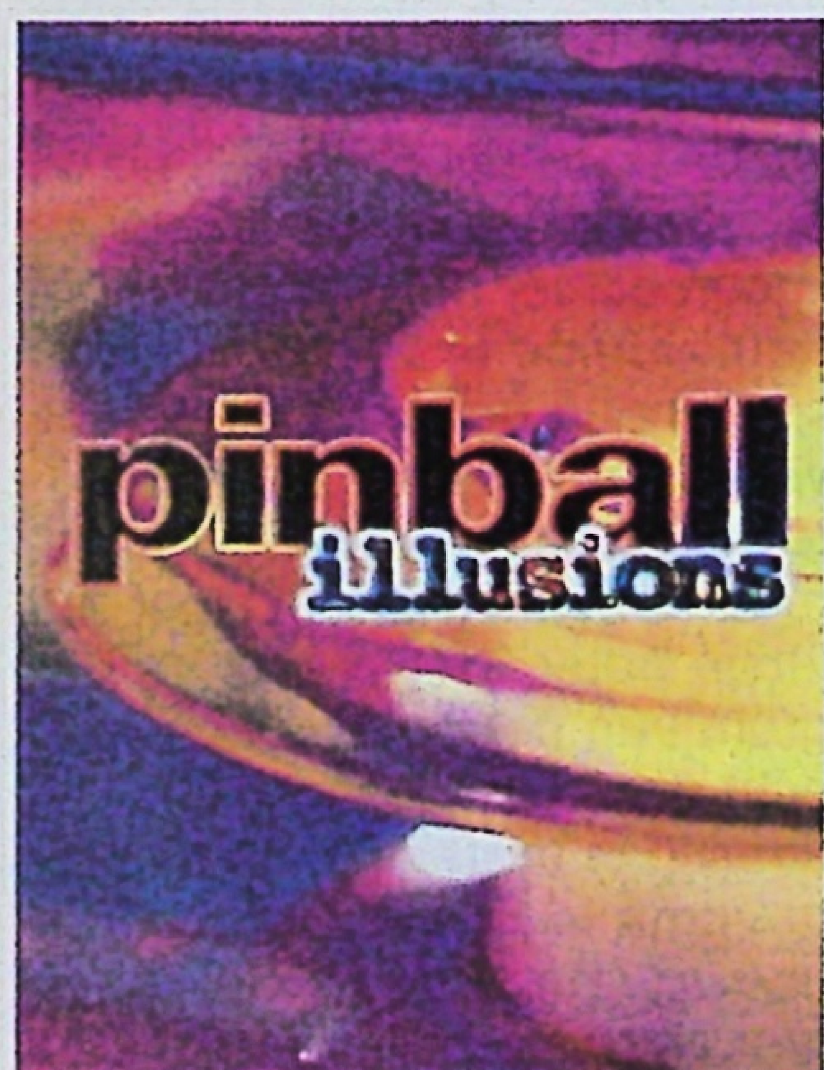
Waar we echt op zaten te wachten was de mogelijkheid om met (nul)modem of netwerk te spelen. Volgens de documentatie kan dit, maar in de praktijk valt dat behoorlijk tegen. We hadden voor de recensie versie 2.2(1) van dit spel, maar helaas zat het multi-player deel van het spel vol fouten. Dit geldt ook voor versies 2.2 en 2.2(2). Er zijn inmiddels patches, maar deze werken nog niet op onze 2.2(1) versie en voldoen bij de andere versies ook onvoldoende. Bij S.S.G. zijn ze nog wel even bezig en wij konden dus niet met meerderen spelen.

Speel je dit spel in je eentje, dan is deze DELUXE-versie een aanrader. Wil je het spel (eindelijk) met meerderen spelen kijk dan uit naar een nieuwere versie dan 2.2(2) en/of gebruik nieuwere patches dan 2.2(3). Ook hadden we ook wat problemen met het intro op een ATI MACH64 kaart, doch dit was eenvoudig te verhelpen door het spel zonder intro op te starten, al blijft het niet netjes dat ook daar foutjes inzitten.

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



PINBALL ILLUSIONS

Softwarehuis: 21 Century.
Min. 80486DX/25Mhz., min. 4Mb., DOS 3.3+, VGA, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Aantal spelers: 1-8.
AdLib, Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 99,=

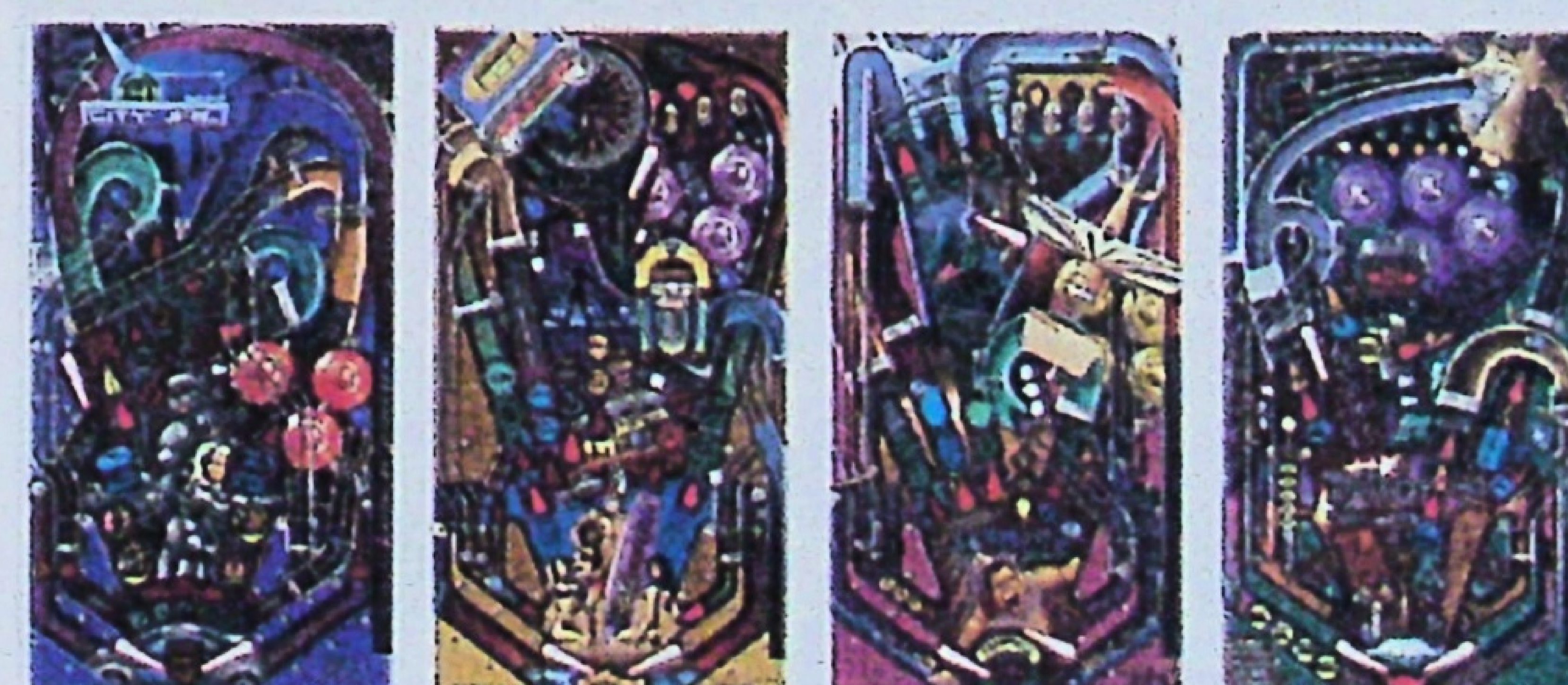
Deze flipperkasten zijn ook uitgebracht op diskette.

Dit is de opvolger van PINBALL FANTASIES. Je krijgt op de CD 4 flipperkasten, die in 4 resoluties zijn uitgevoerd: VGA 320x240 en 360x350, SVGA 640x480 en 800x600. Helaas werkt dit slechts op enkele grafische kaarten. Op onze ATI MACH64 werkt alleen de laagste resolutie. Op een Paradise Accelerator PRO en een ATI MACH32 werken alleen de 2 VGA resoluties. Van de SVGA-versies hebben we dus niets gezien en we weten nu nog niet hoe het is om te spelen met een flipperkast, die het gehele scherm beslaat en niet scrollt.

In VGA hebben we leuk geflipperd. De kasten zijn fraai, de scrolling is goed, maar de verschillen met zowel de concurrenten als PINBALL FANTASIES zijn gering. Hopelijk nemen de makers de moeite om een patch te maken, zodat deze kasten in alle resoluties minder problemen geven.

BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.





EIGHT BALL DELUXE

Softwarehuis: Amtex.
Min. 80386DX, min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Aantal spelers: 4.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 49,=

Deze topper onder de flipperkasten is door ons gerecenseerd in Software Gids nr. 21, waar we het spel zelfs voor de toenmalige prijs van FL. 129,= het geld waard vonden. Nu aanmerkelijk goedkoper, een Nederlandse handleiding en versie 2.0, wat o.a. inhoudt, dat het spel ook in SVGA te spelen is met resoluties van 640x480 t/m 1024x768. Helaas ook hier weer niet op alle videokaarten. Bij ons alleen VGA op de MACH64, en geen 640x480 op de MACH32. Verder geen geluid op de Sound Galaxy PRO audiokaart. In deze 2.0 versie ook een kleine, maar wel belangrijke correctie op de kast. Bij de vorige versie stonden de flippers ietsje te ver uit elkaar in vergelijking met de echte kast. Dit is verbeterd en maakt het spel wat minder lastig.

Nog steeds goed, maar de concurrentie rukt op!

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



PRIMAL RAGE

Softwarehuis: Time Warner Interactive.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1-2.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 99,=

Aanbevolen voor optimale prestaties: 80486DX2/66Mhz., 16Mb. RAM, VESA Localbus of PCI videokaart.

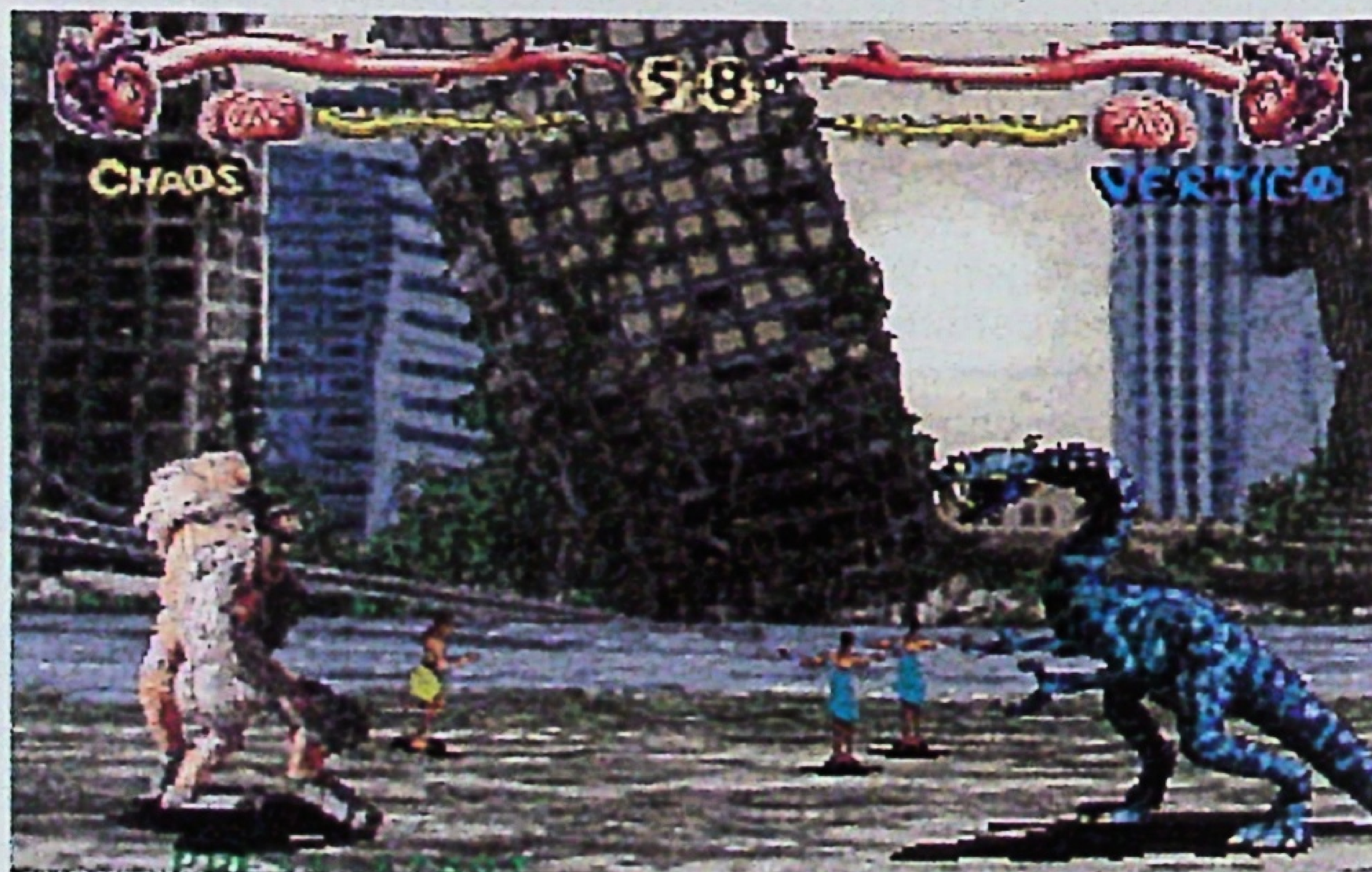


Bij de vechtspellen FX FIGHTER en WARRIORS beschreven we -in Software Gids nr. 33- nieuwe, maar totaal verschillende technieken. Time Warner gebruikt echter weer het oude vertrouwde procédé, waarbij animaties d.m.v. plaatjes op de achtergrond worden 'geplakt', zoals dat b.v. ook bij MORTAL KOMBAT wordt gedaan. Deze techniek vreet zowel geheugen als processortijd en wil je dus goede kwaliteit, dan moet je een fikse computer hebben. De aanbevolen configuratie is dan ook noodzakelijk om het spel in volle vaart te kunnen spelen. Op het moment dat je deze techniek goed gebruikt en niets inlevert om aan lagere systeemeisen te voldoen, krijg je wel schitterende kwaliteiten in beeld, geluid en animaties. Time Warner maakt dit allemaal waar.

Het spel speelt in een fantasiewereld nadat de aarde is getroffen door een meteoor. Moderne technieken zijn verleden tijd, de mens loopt weer in een berenvel rond en verdedigt zich met speren en messen. De aarde is verder bevolkt door gigantische dinosaurussen. De gevechten tussen deze kolossen zijn volksvermaak nummer 1, want wat moet je als je geen TV of computer meer tot je beschikking hebt. Hier komen we meteen aan een aardig detail van het spel. Tijdens de gevechten krioelt het van nietige mensjes die hun helden aanmoedigen. Deze mensen kiezen partij door hun kleding aan te passen aan de kleur van de monsters. Deelt de ene partij een paar forse rake klappen uit, dan worden de supporters van deze kolos dol van vreugde, buitelen over het slagveld en worden in hun geluksdans soms verpletterd door de poten van een gigant, wat nog meer vreugde onder de toeschouwers veroorzaakt. Je moet er maar opkomen!
Verder wordt zo'n monster door z'n achterban aangemoedigd door klappen en juichen van de menigte, terwijl de andere partij klaar staat om bij het minste of geringste in een boe-geroep uit te barsten.

Voor de rest is het spel de zoveelste variant op MORTAL KOMBAT en STREET FIGHTER, maar wel een erg goede.
Er zijn 7 monsters met elk eigen speciale wapens en/of technieken. Het is de bedoeling met het door jou gekozen monster alle (nieuwe) continenten op aarde te veroveren. Dit kan in vele moeilijkheidsgraden. Nu eens niet d.m.v. enkele keuzes als 'easy', 'medium' en 'hard' maar door een instelling die kan variëren van 'very easy' (level 1) t/m 'very hard' (level 16). Op level 1 kunnen zelfs kleuters het spel spelen. Vanaf level 10 moet je -voor je aan het grote eindgevecht begint- herstellen van verwondingen door, na de voorrondes, in 20 seconden zoveel mogelijk aanbidders te verslinden.
Ook hier weer zo'n aardig detail!
Muziek en geluidseffekten zijn eveneens heel precies in te stellen, waarbij een aardige bijkomstigheid is dat het programma geen drivers voor de geluidskaart verlangt. SoundBlaster 16 bezitters hoeven dus niet bang te zijn dat het 'standaard' geheugen te krap wordt.
De variant voor 2 spelers heeft nog enkele opties. Bij dit spel kun je een speler een handicap opgeven, variërend van 50% t/m 150% en kan een tijdslimiet opgegeven worden tussen 30 en 80 seconden.







Het programma heeft ook een 'Gore-option'. Zet je deze uit dan vloeit er geen bloed en hoef je geen mensjes te verslinden. Zet je deze optie aan, dan zie je hoeveel litertjes bloed er in een dinosaurus gaan. Enorme vlekken verschijnen op het scherm, en na een flinke hap vormt zich een leuk rood zwembadje op de grond. Gelukkig gaat het hier om dino's, dus men zal dit keer niet meteen naar de "5-uur show" rennen, al zal het verslinden van mensen wel weer voor het nodige commentaar zorgen. Iets dat de makers weer zullen toejuichen, want zulke protesten zijn uitstekend voor de verkoopcijfers.

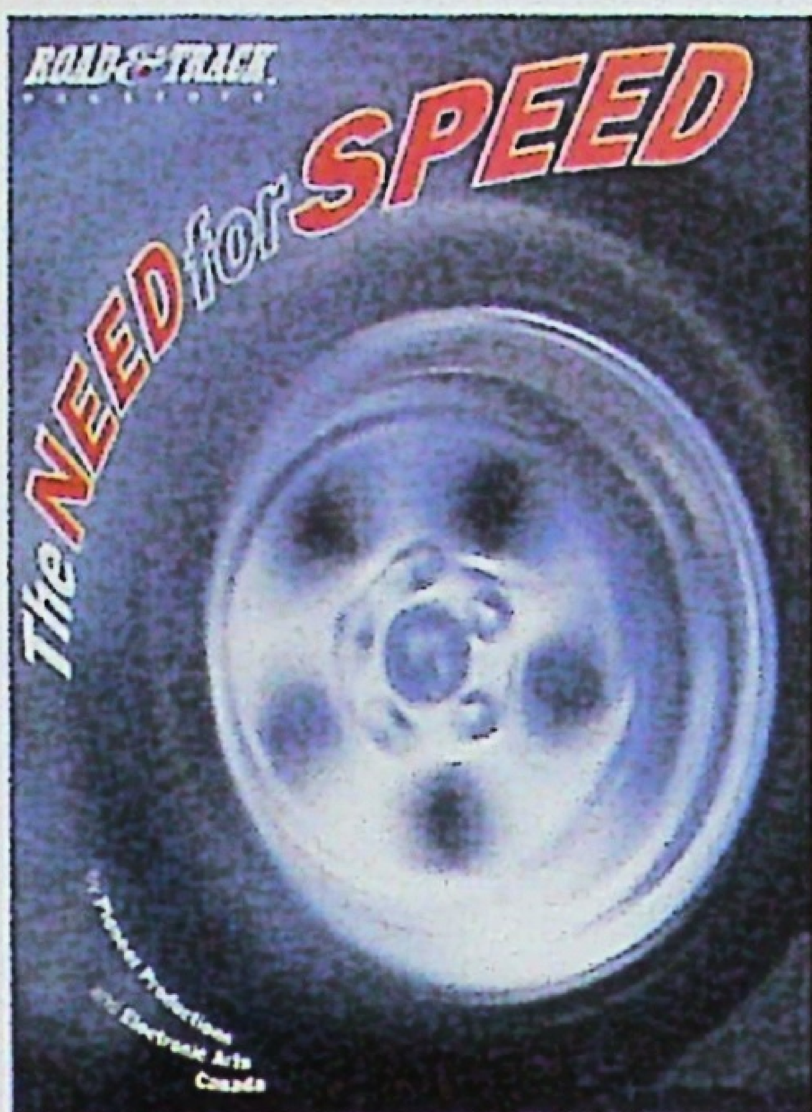
KONKLUSIE

De beelden zijn goed, net als bij de concurrenten. De animaties liggen echter net iets boven het gemiddelde in dit genre. Wat spelinhoud betreft is dit spel te vergelijken met de andere groten onder de vechtspellen, maar de geluiden zijn weer net ietsje beter. Het gebrul en gegrom van de monsters dendert echt door de speakers! De bediening is uitstekend en dit programma is ideaal voor de SFX joypad (zie Gids nr. 34) als je met twee spelers speelt, want anders moet 1 speler d.m.v. de lettertoetsen op het keyboard spelen.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



The *NEED* For *SPEED*

Softwarehuis: Road & Track, Electronic Arts.
Min. 80486DX2/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.21+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Windows 95: Ja.
Aantal spelers: 1-2.
Sound Blaster (PRO/16/AWE), Gravis Ultrasound, Windows Sound System.
Richtprijs: FL. 119,=

Het programma ondersteunt een Thrustmaster Steering Wheel.
Voor SVGA weergave is een 90Mhz. Pentium processor noodzakelijk.
2 spelers kunnen rijden via een nulmodem of een 9600 baud -of sneller- modem met een hispeed (16550 UART) seriële kaart.

Om te beginnen eerst maar eens even naar de systeemeisen kijken, want dit softwarehuis geeft nu eens niet de minimum eis waarbij de boel met veel pijn en moeite wat schokkerig op gang komt, maar daarentegen de juiste informatie waarmee het spel gewoon uitstekend draait!
Op onze 80486DX/33Mhz met 66Mhz. Intel Overdrive processor (maar verder dus 'ouderwets' IDE), kunnen we het spel in VGA laten werken met alle grafische opties op 'maximaal'. Op een 486DX/66 Localbus machine draait het spel zelfs goed in SVGA, mits hier bijna alles op 'minimaal' wordt gezet; dit is echter altijd nog net ietsje beter dan VGA met alles erop en eraan.
Zetten we het spel op een Pentium 90Mhz. dan kunnen we probleemloos SVGA met de hoogste kwaliteit laten draaien. Tussenliggende modellen kunnen dus met SVGA ook heel goed uit de voeten, al zal -hier en daar- een optie wat lager gezet moeten worden. De jongens van Papyrus, verantwoordelijk voor NASCAR RACING (zie Software Gids nr. 30) kunnen hier nog wat van leren, want dat spel was op dezelfde Pentium in SVGA nauwelijks vooruit te branden.

PC versus 3DO

THE NEED FOR SPEED is in Software Gids nr. 32 gerecenseerd aan de hand van de 3DO versie. In grote lijnen komt de PC versie, zolang het gaat over de spelkwaliteiten, overeen met de 3DO versie, maar er zijn verder zoveel verschillen en toevoegingen bij de PC-versie, dat ik toch uitgebreid op deze PC variant wil ingaan.

Net als op de 3DO is NEED FOR SPEED een heuse autoracesimulator. Spelelementen kom je verder nauwelijks tegen. De PC versie is echter veel uitgebreider dan de 3DO variant. Allereerst kun je op de PC kiezen uit 3 routes op de openbare weg en 3 circuits. Je kunt alleen rijden tegen 1 tegenstander tussen het overige verkeer, waarbij je regelmatig de politie achter je aan krijgt wegens het overtreden van de maximum snelheid. Ook kun je tegen 5 computerpartijen racen. Het overige verkeer is dan weg en ook de politie doet niet mee. Verder kun je via een (nul)modem met 2 spelers racen en ook dan weer kun je kiezen tussen overig verkeer of alleen computergestuurde mede-racers.



AUTO'S en INFO

Het autopark is gelijk: je kunt kiezen tussen Toyota Supra Turbo, Porsche 911 Carrera, Mazda RX-7, Ferrari 512TR, Lamborghini Diablo VT, Acura NSX (Honda NSX), Chevrolet Corvette ZR-1, DodgeViper RT/10. Net als bij de 3DO kun je films en foto's van deze auto-'s bekijken, maar wat technische informatie aangaat heeft de CD-ROM versie iets meer te bieden, want van elke auto kun je informatie krijgen over de prestaties, de motor en de geschiedenis van het merk. Op de 3DO was ik onder de indruk van het geluid en het uitstekend nabootsen van de geluiden van de diverse motoren. Dit is op de PC allemaal wat minder. De motoren verschillen wel, maar niet zo duidelijk en zo echt als op de 3DO en uiteraard mis je op de PC het Dolby Surround effect.





RACEN

Het racen wordt uitstekend gesimuleerd. Weggedrag, besturing en visuele effecten zijn zeer natuurgetrouw weergegeven. Je kunt wielspin veroorzaken, slippen, ronddraaien of tegen de verkeersstroom inrijden. Komen je wielen in de berm dan remt de auto af, maar de veel langzamere 'gewone' weggebruikers kun je via de berm -of de vluchtstrook- wel inhalen, al zijn er verschillen per traject. Soms wordt, bij deze PC-versie, de auto door de computer terug op de weg gezet, een klein verschil met de 3DO versie. Kom je echter te hard buiten de baan, dan krijgen we dezelfde fraaie crashes en slippartijen als bij de 3DO.

De verschillen tussen de auto's zijn ook goed merkbaar. Kies maar eens een snelle auto uit het bestand, b.v. de Ferrari, die vlot accelereert en een hoge top heeft en laat de tegenstander in de 'langzaamste' auto rijden: de Mazda. Je spuit weg, en als je goed rijdt zie je de Mazda nooit meer; ook niet in je achteruitkijkspiegel. Draai de rollen om en na enkele seconden zie jij de kont van de Ferrari tegen de horizon verdwijnen. Ben je echter een topcoureur, dan kun je door het volgen van de ideale lijn, laat remmen bij de bochten en precies op tijd accelereren een snellere wagen wel degelijk bijhouden of zelfs inhalen in een langzamere wagen! Ook opgenomen in de

simulator zijn weggedrag en stuurkarakteristieken. De ene wagen breekt snel uit in de bochten, een andere auto is weer sterk onderstuurd. Dit heb ik bij andere racespellen nog niet ondervonden.
Het wagenpark is dusdanig gekozen dat bij het rijden met 2 personen ook 2 vrijwel gelijkwaardige bolides te kiezen zijn. B.v. de Honda tegen de Porsche of de Toyota tegen de Chevrolet. Leuk is b.v. de Ferrari (snellere acceleratie) tegen de Lamborghini (hogere topsnelheid).
De spelelementen zijn verder beperkt. Je kunt racen tegen elkaar, tegen de klok, tegen één computertegenstander of tegen 5 computerpartijen. Hiermee is het gedaan. Geen bonussen, geen pitstops, geen geld of andere elementen. Gewoon heel hard en heel natuurgetrouw racen.

DETAILS

Opmerkelijk bij dit spel zijn de details. Om te beginnen kun je geen moeilijkheidsgraad kiezen. Dit wordt echter gecompenseerd doordat het programma de tegenstander(s) automatisch aanpast aan jouw prestaties. Rij jij erg goed, dan doen de tegenpartijen dit ook. Maak je echter veel brokken en rij je niet al te hard, dan zul je merken dat de computer de tegenpartij ook slechter laat rijden. Zij maken dan ook slippartijen, botsen met andere wagens, krijgen bekeuringen of hobbelen door de berm. Het gevolg is, dat de concurrenten altijd wel ergens in de buurt rijden. Pas als je echt hopeloos rijdt geeft de computer het op en word je op de circuits regelmatig ingehaald.
Ook leuk is dat alle wagens kunnen claxonneren met elk een eigen geluid. Volgens mij werkt het gebruik van de claxon op de openbare weg ook nog, al is dit moeilijk te beoordelen. Heel fraai weergegeven is het gebruik van de remmen. De handrem geeft -net als in werkelijkheid- een heel ander remgedrag, vooral bij hoge snelheden, dan de voetrem. Het remmen laat rubbersporen op het wegdek achter die blijvend zijn. Op een circuit, waar je vele rondes kunt blijven rijden zie je de baan dan ook steeds voller raken met remsporen. Heeft een wagen in werkelijkheid ABS en/of traction-control, dan kun je die bij deze simulator ook inschakelen en het weggedrag wordt door het programma netjes aangepast. Een wagen, uitgerust met beide systemen, zal dan ook (zowel bij het accelereren als bij het remmen) geen sporen achterlaten. De remlichten werken trouwens bij de wagens. Je kunt dus zien wanneer een tegenstander in de remmen gaat.

BEDIENING

De bediening is uitstekend, of je nu met keyboard, joypad of joystick rijdt. Zelfs met de muis kun je redelijk rijden, maar echt optimaal gaat dit niet. Wel moet aan enkele voorwaarden worden voldaan. De precisie van de besturing loopt evenredig met de beeldscrolling. Hoe slechter het beeld scrollt, hoe slechter de besturing. Kies je op een 486 toch voor SVGA en veel details, dan loopt het beeld schokkerig en wordt de auto vrijwel onbestuurbaar. Wil je natuurgetrouw rijden, dan zal het beeld soepel moeten scrollen. Pas dan werkt de besturing ook soepel.
De besturing is trouwens iets beter in het uiteindelijke spel dan in de speelbare demo, die al enige tijd in omloop is.

BEELD EN GELUID

Uiteraard zijn de beelden in SVGA het fraaist; zelfs nog iets beter dan op de 3DO, maar dan moeten wel alle details aanstaan. De achtergronden zijn dan schitterend, maar de externe views van de auto's vallen





Boven: VGA 320x200 onder SVGA 640x480



wat tegen, iets dat je eigenlijk bij alle racespellen op de PC ziet. De cockpits zijn perfect weergegeven.
Er is in dit verslag regelmatig sprake van VGA-beelden, maar een SVGA grafische kaart (VESA compatible) is toch noodzakelijk, omdat de menu's, de achtergrondinformatie en de foto's alleen maar in SVGA (640x480) worden weergegeven. De VGA beelden gelden alleen voor het race-onderdeel en de videofilms. Deze laatsten worden beeldvullend vertoond en lopen, zonder MPEG, opvallend goed.
Je kunt rijden met een beeld vanuit de bestuurdersplaats of met externe views (cockpit view, chase view, helicopter view). De volledige race wordt bewaard en kan -via een 'videorecorder'- achteraf worden bekeken. Is dit je iets teveel van het goede, dan kun je kiezen voor 'highlights' en krijg je alleen de spectaculairste hoogtepunten te zien. Deze replays worden gedraaid vanuit verschillende camera standpunten, zodat de race zeer levendig wordt weergegeven en de replay niet onderdoet voor een raceverslag zoals we dat op de T.V. zien.
De geluiden zijn opmerkelijk goed voor een simulator op de PC, al moet je daarvoor wel een 16-bits geluidskaart hebben. Met 8-bit is het wat minder en in mono mis je b.v. de effecten als auto's je links of rechts inhalen. Het programma heeft, indien gewenst, pseudo-surround geluid, maar de kwaliteit van 3DO wordt niet gehaald, zeker niet als het gaat om de verschillen in geluid tussen de motoren van de wagens. In vergelijking met andere racespellen op de PC heeft dit programma wel beter geluid dan de meeste concurrenten.

KONKLUSIE

De conclusie is gelijk aan die van de 3DO versie: zoek je een echte simulator, dan is deze titel de beste die op dit moment in dit genre leverbaar is. Zoek je een spel, dan kun je THE NEED FOR SPEED beter niet aanschaffen, want op spelgebied heeft dit programma weinig te bieden.
Heel hard en onverantwoord rijden, daar gaat het hier om.

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	7
SIMULATIE:	10
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



ALIEN ODYSSEY

**Softwarehuis: Argonaut.
Min. 80486/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive. Keyboard, joystick, joypad, muis.
Aantal spelers: 1.
Roland MT-32, Sound Blaster (PRO/16/AWE), Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, General Midi, Ensoniq Soundscape.
Richtprijs: FL. 99,95**

Aanbevolen: 80486/100Mhz., 4x speed CD-ROM drive, 16-bit geluidskaart.



ALIEN ODYSSEY is de opvolger van CREATURE SHOCK (zie Software Gids nr. 30). De systeemeisen zijn inmiddels opgevijzeld, maar daar krijg je wel wat voor terug!
De spelonderdelen zijn ongeveer gelijk:
Level 1 (Forest Level) en Level 2 (Mine Level) zijn puur actiespellen, waarbij alleen geschoten dient te worden. De beelden hierbij zijn akelig goed en de scrolling is uitstekend.
Level 3 (Communications Bunker) en Level 4 (Armoury) zijn 3-D levels. Hier minder actie, maar veel zoekwerk. In deze levels moeten apparaten in- of uitgeschakeld worden, en kom je diverse puzzels tegen. Zo moet je teksten ontcijferen, doorgangen zoeken, je wapens opvoeren en andere zaken doen, die deze levels meer op een 3-D adventure doen lijken.

De bediening bij de actiedelen is eenvoudig en werkt uitstekend met alleen de muis. Het vliegen door het bos (level 1) en door de gangenstelsels (level 2) gebeurt namelijk automatisch. Met de muis hoeft alleen de 'crosshair' op vijanden en obstakels geplaatst te worden, waarna enkele schoten voldoende moeten zijn om tegenstanders en objecten uit de weg te ruimen. Dit klinkt makkelijk, maar valt - door de hoge snelheid- nog vies tegen.
De andere 2 delen vragen wat meer inspanningen van de vingers, want hier is -buiten de muis- nog een 15-tal toetsen noodzakelijk. Je moet hier namelijk lopen, kruipen, springen en schieten in alle richtingen en soms nog noodsprongen of koprollen uitvoeren. Tel daarbij het oppakken van spullen en het bedienen van hendels en knoppen en je zult begrijpen dat dit niet alleen met de muis kan.

Net als bij CREATURE SHOCK zijn alle spelonderdelen pittig; ook als je de moeilijkheidsgraad op 'Easy' zet. Daar staat tegenover dat de meeste onderdelen een vast scenario volgen, dus als je je maar lang genoeg in een onderdeel vastbijt, dan weet je waar wat gebeurt en moet het volbrengen van een missie (of een onderdeel ervan) uiteindelijk wel lukken.
Het spel is voorzien van ca. 350Mb. videofilms, die het verhaal ondersteunen. Uiteraard overal spraak (in het Engels), maar Philips is verantwoordelijk voor de distributie in Europa en dat heeft als voordeel dat de spraak ondertiteld kan worden, waarbij gekozen kan worden uit 6 Europese talen, waaronder het Nederlands. Helaas worden deze titels met gigantische -fel witte- letters over het scherm geplakt; soms dwars door de beelden. Ze denken bij Philips waarschijnlijk dat je tevens slechtziend bent als je de Engelse taal niet goed beheerst.





Boven: screenshots. Onder: demobeeld.



Het spel is uitgevoerd in VGA (320x200) waarbij de aktiescènes een nog iets lagere verticale resolutie (ca. 160 pixels) gebruiken.
De press-releases, de advertenties en de doos worden gepresenteerd met zeer fraaie (maar niet realistische) beelden, want deze 'demo-plaatjes' zijn uitgevoerd in 24-bit hi-color op een formaat van 720x576 beeldpunten; en dat ziet er heel anders uit dan de lo-res VGA 256 kleurenplaatjes die je op het scherm te zien krijgt. Dit betekent niet dat de beelden slecht zijn, maar je krijgt zo wel een verkeerde indruk van de grafische kwaliteiten van het spel. Beeld en geluid zijn gewoon goed.

KONKLUSIE

Net als CREATURE SHOCK is ALIEN ODYSSEY een mooi, goed en vooral spannend spel. Dat laatste komt vooral door de sfeer die opgebouwd wordt d.m.v. videofilms, tussenscènes en geluidseffecten. Hou je van zowel actie als adventure-achtige elementen dan kun je echt genieten. Dit zal echter wel gepaard gaan met klamme handjes en hartkloppingen, want je moet je steeds tot het uiterste concentreren bij dit spel en regelmatig word je verrast door de 'shock-effecten' die de programmeurs hebben ingebouwd om je het leven zuur te maken; prettig zuur, dat wel!

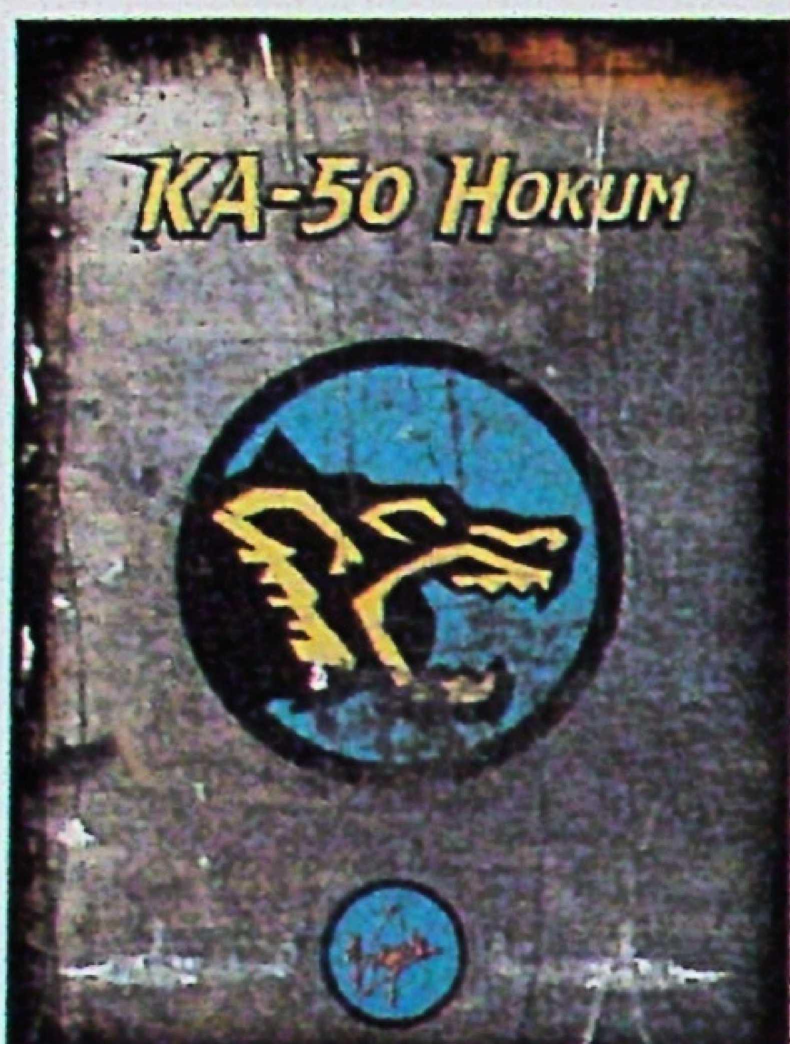
Voor je op de toetsen gaat rammen: kijk eerst even naar de introductiefilm. Grandioos!

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MVSP.





KA-50 Hokum

**Softwarehuis: Simis/Virgin.
Min. 80486/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, OS/2, VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-2.
Diskettes: 3.5"HD.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 89,=**

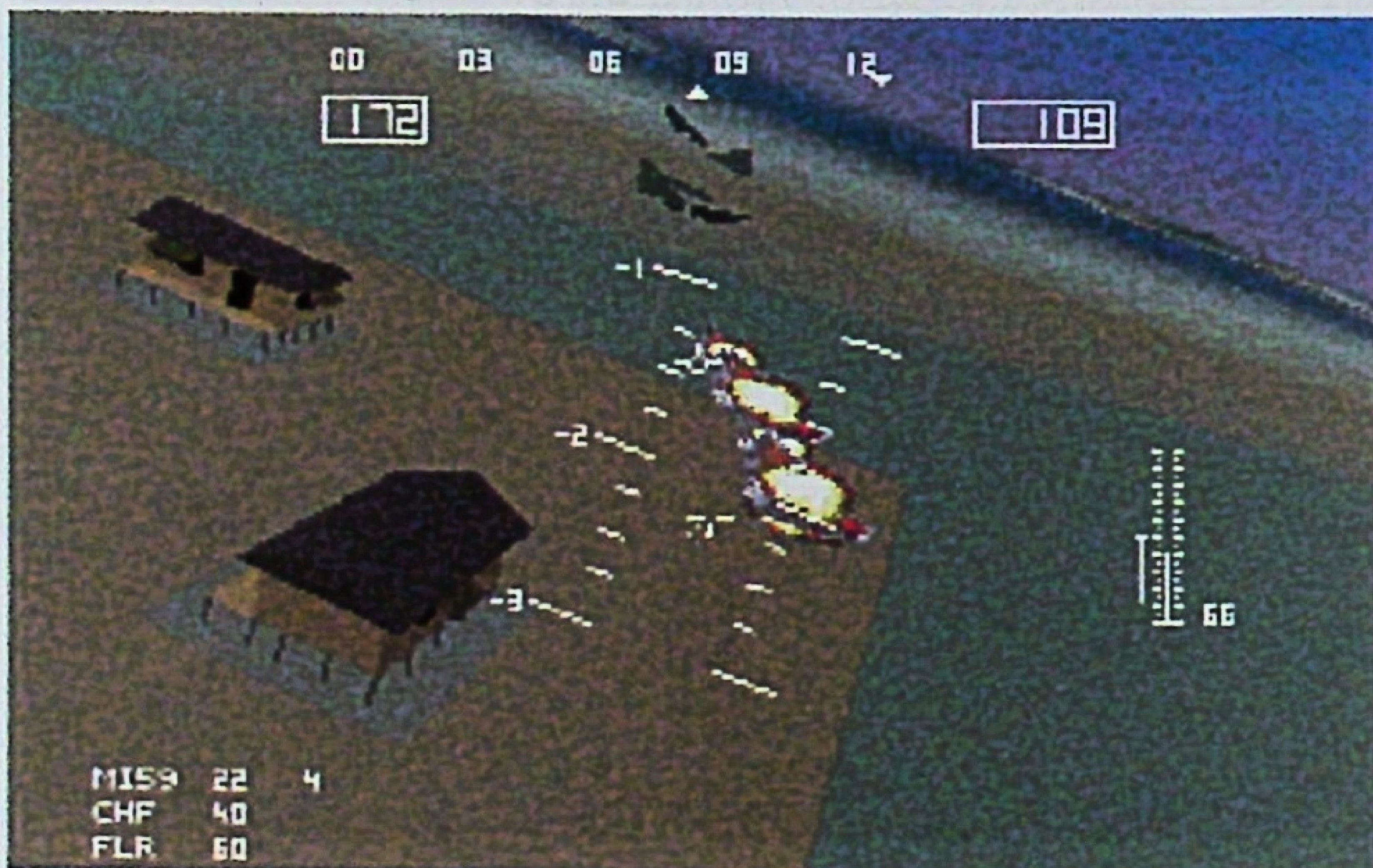


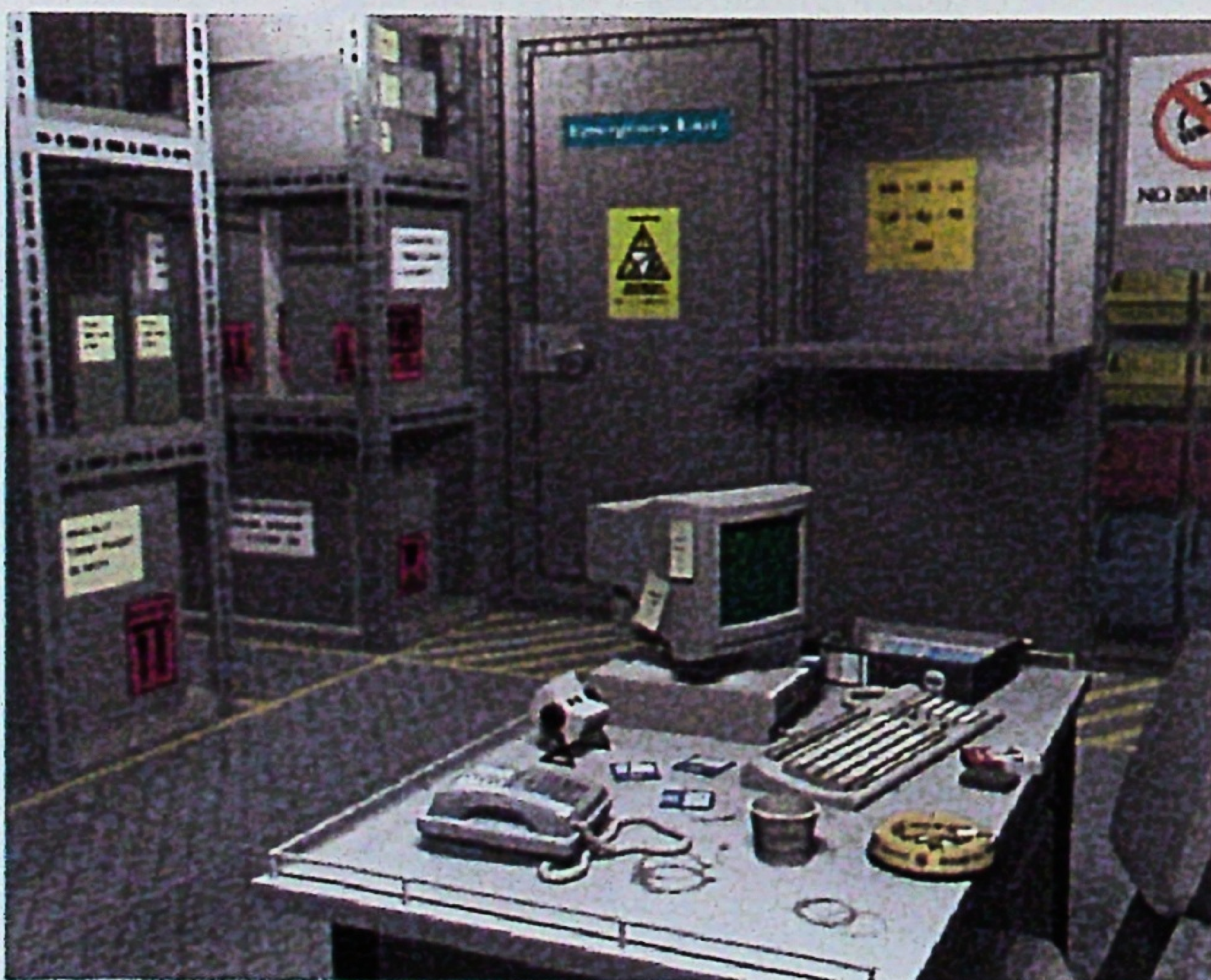
Na de installatie en het opstarten van het spel, valt een keuze te maken tussen de 1 of 2 spelers optie. Als we de 2 players aanklikken, dan moeten beide PC's gekoppeld worden met een modem of nulmodemkabel en mag je per speler een heli besturen.

Als het spel start bevinden we ons op de brug van een bevoorradingsschip. Aan boord van het schip bevinden zich 4 soorten heli's die we mogen vliegen: de welbekende Kamov KA-50 Werewolf, de Bell AH-1W, de Mil HI-8 en de Westland Army Lynx. Elke heli op zich heeft zo zijn eigen instrumentarium, wat overzichtelijk in de handleiding wordt toegelicht.

We activeren een missie en wachten af waarin we gaan vliegen. Het is n.l. altijd weer een verrassing, waarmee we het schip gaan verlaten. Op de kaart zien we hoe een piepkleine heli het schip verlaat. Op dit moment kunnen we via een toets direct plaatsnemen in de cockpit van de heli.
De instrumenten in de cockpit zijn strak afgewerkt en grafisch goed weergegeven. We beschikken over zo'n slordige 25 signaalgevers, die ons helpen bij de vlucht. Het buitenaanzicht is in kwaliteit redelijk te noemen en dus niet echt spectaculair. Op het moment dat we plaatsnemen in de cockpit vliegen we (autopilot) en beginnen sommige lampjes reeds rood te knipperen ten teken dat we te laag zitten. Als we de besturing overnemen mogen we stellen dat de heli lekker in de hand ligt, totdat we ineens verschrikkelijk beginnen te trillen en de besturing ons bijna onmogelijk wordt gemaakt. Wat gaat er nu verkeerd? Vliegen we te snel of moeten we power verlagen, wie weet moeten we de collectieve rotorbladen bijstellen. In ieder geval is dit dus wel degelijk het soort simulator waarbij het raadzaam is een duidelijk overzicht bij de hand te hebben betreffende al zijn functies. Niet misselijk te noemen.
We duiken nog even in de beeldweergave en naderen nu een eilandengroep waar een afweergeschut bezig is ons gericht naar de kelders te helpen. De details, zoals palmbomen, huisjes op palen, het afweergeschut, etc. zijn goed zichtbaar. Als we door ons raam rechtuit kijken zien we zwarte strepen voorbij vliegen ten teken dat het afweergeschut het wel degelijk op ons gemunt heeft.

Hierbij komen we aan bij het geluid: een onderdeel dat eerst een vette pluim verdient, maar waar even later je broek van afzakt.
Let op, we zijn airborne en genieten van een stevig stuk geluid van de motoren en de wentelwieken. We naderen het eiland en kiezen als wapentuig de Hydra. We locken in op het afweergeschut, dat trouwens niet erg snel te vinden was, drukken de vuurinrichting in en verbazen ons over de kwaliteit van het verlaten van de Hydra-'s. Werkelijk grandioos weergegeven. Snel schakelen we om naar de gun en ook deze geeft qua geluid prima resultaten. Daarna is het stil om ons heen. We horen niets meer, terwijl we nog steeds rondvliegen boven het eiland. We zijn niet lek, missen geen motoren en toch blijft het muisstil om ons heen. Als we de vuurinrichting even indrukken, dan horen we weer herrie genoeg, maar voor de rest is het erg stil. Vraag me niet waar dit aan ligt, want ook na 4 nieuwe opstartprocedures met verschillende configuratie's bleef het hetzelfde. Het geluid valt dus totaal weg. Jammer, erg jammer.
Dat brengt me meteen bij een ander minpunt: elke keer als het spel wordt opgestart moet de joystick gecalibreerd worden.





Als we weer netjes landen op het schip en nog even rondhobbelen op de brug, dan mogen we stellen dat dit het hart van het systeem is. Hier moeten we de missie's uitpluizen, vinden we de map-optie, telexberichten, de briefingroom en zelfs de scheepsbesturing met daarbij een anti-aircraftkanon dat we ook zelf moeten bedienen. Ook kunnen we hier ons werk saven en laden. Om nog even terug te komen op de besturing van het schip: het is belangrijk dat we ons schip alleen kunnen verplaatsen via waypoints op onze map. Deze waypoints moeten we zelf toevoegen. In de handleiding vinden we hierover een duidelijke 'step by step' uitleg. Natuurlijk vinden we ook in deze simulator het HMD (Helmet Mounted Display) dat verwerkt is in de helm van de piloot. Net als het HUD (Head Up Display) dat we bij elk vliegend gevaarte kunnen zien, worden we ook hier duidelijk en redelijk overzichtelijk geïnformeerd over b.v : het impact punt van een raket, vliegsnelheid, waypoint, radar on/off, klim ratio, gun en de artifical horizon. In ieder geval zat om op te letten.

KONKLUSIE

Realistisch vliegwerk met prima actiegeluiden, die jammer genoeg op een of andere wazige manier wegvallen. Verder is het een snelle simulator, waarbij door de bestuurder ook snelle beslissingen genomen dienen te worden. Let wel: als je te lang treuzelt om een missie te beginnen, dan wordt deze door een andere piloot gevlogen.
De beelden tijdens de vlucht zijn aardig en de details van de objecten op de grond doen het redelijk goed. Wat de beelden betreft hebben we het allemaal inmiddels wel iets beter gezien. De gevechten zijn niet te simpel en naar de te vernietigen objecten moet soms goed gespeurd worden. Het vliegwerk is secuur en het toestel kan alles wat een echte heli kan. De externe beelden zijn leuk om te zien en het geluid wordt, als dit er is, automatisch aangepast. Als het geluid normaal gewerkt had, zou ik hiervoor 9 punten genoteerd hebben. Nu, met deze storing geef ik er een zesje voor.

Henk Riemersma.

BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



WEREWOLF vs COMANCHE

Softwarehuis: NovaLogic.
Min. 80386DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, VGA, hard-disk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-6.
Muziek: Roland, Adlib, Soundblaster.
Spraak en effecten: Soundblaster.
Richtprijs: FL. 119,=

Aanbevolen: 80486DX of Pentium.
Het programma ondersteunt Thrustmaster FCS/WCS, CH Flightstick (PRO) en andere flightsticks.



Een oude bekende in een nieuw jasje met meer verrassende mogelijkheden. We vinden in de doos 2 CD-ROM schijven met daarop de Comanche 2.0 en de Werewolf KA-50. Beide dus geheel apart van elkaar, maar wel installeerbaar onder 1 subdirectory.

Allebei de spellen kunnen solo, per modem, een seriële of parallelle kabel gespeeld worden. Tevens is er een Netwerk optie aanwezig. Laten we hier even induiken, want deze spelopties zijn best wel interessant te noemen, als je weet dat indien je de "Multiplayer Missions" kiest je zelfs nog kunt kiezen met welke Heli je tegen elkaar vechten wilt. De één vliegt de KA-50 en de ander de RAH-66, of je vliegt allebei eenzelfde soort toestel. In de netwerkoptie bestaat de mogelijkheid om met 6 heli's gelijktijdig te vechten. De handleidingen geven zeer duidelijke informatie over deze "multiplayer" opties.

Opvallend zijn allereerst de demo en tussen-animaties. Ze zien er grafisch enorm goed uit. Ze zijn snel en het bijbehorende geluid doet het uitstekend. Heel wat beter dan het uiteindelijke spel mogen we wel zeggen. Alvorens we een tour gaan vliegen, bekijken we eerst even de cockpit van de KA-50. We vinden er zo'n slordige 10 werkende instrumenten. Eigenlijk mogen we hier niet spreken van een echte heli-simulator, want dan ziet het er n.l. even anders uit. Reken maar dat je dan op zo'n 30 meters/signaalgevers moet letten. Bij deze soorten arcade flightspellen wordt de nadruk meer gelegd op de actie dan op de daadwerkelijke simulatie. Dit is ook duidelijk bemerkbaar als we een vlucht gaan beginnen. We nemen plaats achter een joystick of het keyboard. De motoren draaien reeds en we luisteren naar een monotoon draaiend stel wentelwieken. We voeren de power ietsje op. De schroef draait hoorbaar sneller. We geven maximaal power en nemen geen verschil in geluid waar. Als we naar de hoogtemeter kijken, dan komen we tot de ontdekking, dat we niet verder opstijgen dan 500 tot 550ft. Ok, we drukken de stick vol power naar voren en zakken naar 490ft om daarna weer over te gaan naar 500ft. Als we dit bij een echte simulator zouden proberen, dan waren we allang op de schroothoop terechtgekomen. Vandaar dus de opmerking dat dit geen echte simulator mag heten.

Ok, wat is het dan wel? In ieder geval een pakket waarbij we beslist niet stil hoeven te zitten. Tevens is het een actie-flightgame waar echt iedereen mee om kan gaan. Dus geen moeilijk gezeur met vele handels en/of meters. Natuurlijk heb je wel een radarsysteem. dat je tactische informatie verschaft. Ook vinden we een defecten overzicht en de overige belangrijkste metertjes en displays, die voor het vliegen en de gevechten nodig zijn.

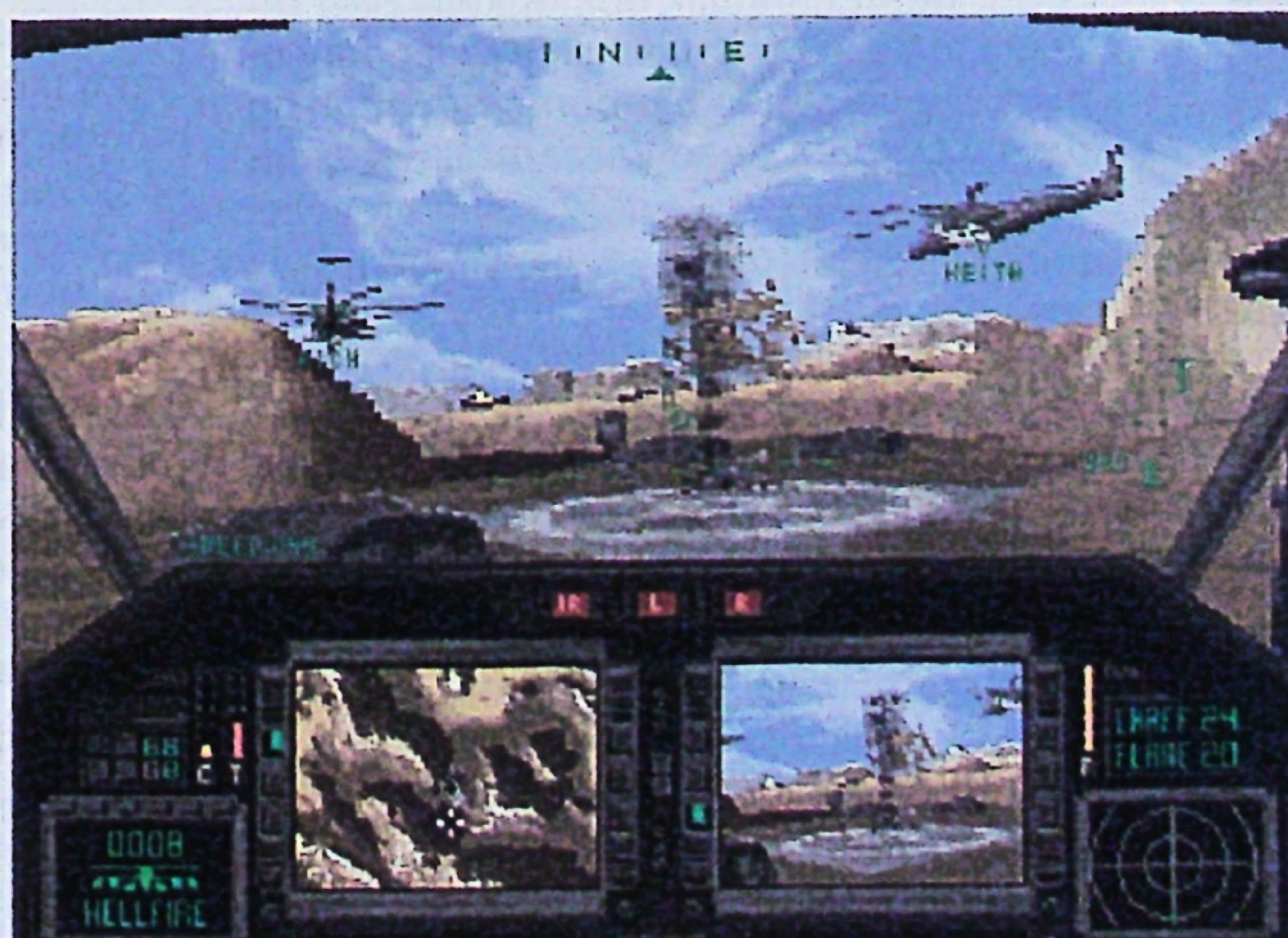
Als we eens een blik naar buiten werpen, kunnen we weer genieten van de welbekende Voxel Graphics. Ook dit keer vliegen we door diepe dalen met een enkel riviertje en verdraaid hoge rotswanden, waarachter de vijand zich kan verschuilen. Je hebt trouwens wel een stevige processor met een snelle videokaart nodig om in de hoogste details optie lekker soepel te draaien. En... wat we ook al bij de allereerste Comanche versie tegenkwamen, beleven we ook hier. We vliegen de missie vanaf een bepaald punt en vliegen dan rechtuit om even later weer op hetzelfde punt uit te komen. We vliegen dus over een klein rond gebied; verdwalen kunnen we er in ieder geval niet in.

Als we wat meer op de geluiden gaan letten, dan valt op dat ook hier niet echt veel veranderd is. De gun is wel lekker aangepast, maar het afschieten van raketten klinkt als het versneld leeglopen van een fietsband. Niet echt realistisch dus. Verder zijn de explosies van je geraakte objecten goed waar te nemen en duidelijk hoorbaar. Ook het vliegen tegen berghellingen wordt duidelijk kenbaar gemaakt. Normaliter zul je niet snel tegen een helling vliegen, daar je standaard gebruik maakt van de auto-hover. Door deze methode vlieg je dus lekker snel door het berglandschap zonder je zorgen te moeten maken over uitsteeksels. Je hebt al meer dan genoeg te doen met het aanvallen. De inslagen van je raketten of ander wapentuig zien er goed uit en zijn via je speakers ook niet te missen. Mocht je geslaagd zijn in je missie, dan wordt dit bekend gemaakt en vlieg je automatisch een bepaalde richting uit, waarna een animatiefilm gestart wordt. Zoals ik al vertelde, zijn deze films echt de moeite waard.

Wanneer we een echte missie of training nemen, komen we er achter dat er meer door de lucht jaagt en op de grond rondhobbelt, dan je zou denken. En het blijkt dus dat wat rijdt of vliegt, ook daadwerkelijk in beweging is. Je krijgt dus geen sitting ducks in je vizier. De rondvliegende vijandelijke troepen moeten beslist niet onderschat worden. Als je ineens iemand op je six (staart) krijgt, dan betekent dit wegwezen!

Je duikt met volle snelheid de bergen in en probeert je tegenstander van je af te schudden. In je toestel volg je per display de bodemsituatie onder je. Je ziet ineens een ideale situatie. Je gaat vol de bocht in, draait 180 graden en scheurt de stick naar achteren om zo snel mogelijk stil te hangen. Soms is het net verstoppertje spelen. Je hangt stil in de lucht en verlaagt het toerental van je motoren. Je daalt langzaam de kloof in en draait met je staartrotor je heli zo, dat je direct vooruit kunt sprinten zonder tegen een bergwand aan te vliegen. Je ac-









tiveert het Stinger arsenaal en ziet je achtervolger ook de bocht om scheuren. Vijand locken, 2 stingers eruit en... kaboem, weg vijand. Grote zwarte rookwolken stijgen langzaam op van de uit elkaar gespatte machine. Op deze manier begin je er best wel plezier in te krijgen.

De omgeving waarin je rondvliegt met je KA-50 of de Comanche ziet er prima uit. Het landschap voldoet aan alle eisen. Zeer gedetailleerd, afwisselend met wegen, rivieren, meertjes en mooie stekken om je te verbergen. Per nieuwe missie wordt ook de situatie van het landschap vooral in kleur, aangepast. De nachtmissie's zijn helemaal een uitdaging waard.

Het grote verschil tussen de



KA-50 CD en de RAH-66 CD vormt de cockpit. Alleen het instrumentarium is anders, terwijl de omgeving waarin gevlogen wordt bijna identiek te noemen is. Ook op de Comanche RAH-66 CD staan deze prima uitgevoerde animatiefilmpjes.

KONKLUSIE

Een actie-spel met ronduit prima grafische omstandigheden. Het geluid bij het afvuren van diverse wapens is zwakjes te noemen, terwijl in combat bij de



explosies alles weer iets beter wordt. De multiplayer optie is volgens de handleiding het summum om mee te spelen. In ieder geval is er veel actie te beleven en zal het je overkomen dat sommige missies haast niet te winnen zijn.
Let er wel even op dat we in dit pakket 2 flight/actie spellen vinden voor een heel redelijk bedrag. De documentatie is compleet.
Heb je Comanche nr.1 in je bezit, dan weet je waar we het over hebben. In ieder geval zijn de verbeteringen duidelijk waar te nemen. Wil je leuke actie met goede grafische beelden, dan mag ik dit pakket iedereen aanraden. Simpel om te vliegen en gebruikersvriendelijk in de besturing. Mocht je de mogelijkheid hebben om 2 PC's te kunnen verbinden, dan weet ik zeker dat de dag sneller voorbij is dan je denkt.
Great game!

Henk Riemersma, met dank aan Ruud.

BEELD:	9
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



MASTERPIECE COLLECTION

**Softwarehuis: S.S.I.
Min. 80386DX/40Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 89,=**

Aanbevolen: 80486DX/33Mhz. Op de harddisk is 27Mb. ruimte nodig.

Het wordt steeds gekker. Na het verzamelpakket MEGAPAK 3, in ons vorige nummer, dat opviel door de lage prijs en de recente titels, heeft nu ook S.S.I. zich in de wedloop om de kopersgunst gestort. De tekst "wie het eerst komt, is het meeste geld kwijt" kan nu toch echt wel als spreekwoord in de software-encyclopedie opgenomen worden.

S.S.I. heeft namelijk ook enkele zeer recente titels in dit verzamelpakket opgenomen. De volgende 6 programma's zijn op de 4 CD's van deze verzameling te vinden:

DARK SUN: SHATTERED LANDS (zie Software Gids nr. 23),
DARK SUN: WAKE OF THE RAVAGER (zie Gids nr. 29),
RAVENLOFT: STRAHD'S POSSESSION (Software Gids nr. 26),
RAVENLOFT: STONE PROPHET (Gids nr. 32),
MENZOBERRANZAN (Gids nr. 31), AL-QUADIM: GENIE'S CURSE (Gids 27).

Alle 6 Role Playing Games en stuk voor stuk prima spellen. Wel moet je er rekening mee houden dat voor de extreem lage prijs geen gedrukte documentatie meegeleverd wordt. Op 3 CD's vinden we een beknopte handleiding in ASCII-formaat, die je zelf uit kunt printen. Op één CD vinden we 3 titels (SHATTERED LANDS, STRAHD'S POSSESSION en GENIE'S CURSE) die vergezeld zijn van een handleiding in Adobe Acrobat formaat. Deze files kunnen -met het bijgeleverde programma Acroread- uitgedraaid worden en geven een echte handleiding met volledig opgemaakte pagina's; alleen de pagina's nog even aan elkaar nieten is voldoende.

Op deze laatste CD vinden we tevens een (speelbare) demo van het spel THUNDERSCAPE. Het zal wel weer de bedoeling zijn dat je dit zo snel mogelijk aanschaft; in ieder geval voor het verschijnen van het volgende verzamelpakket.

Aanrader!!

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



FADE TO BLACK

**Softwarehuis: Delphine.
Min. 80486DX2/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, VGA, SVGA, harddisk, double speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Muziek: AdLib, Soundblaster, Roland SCD10/ RAP-10/ SCC-1, Ensoniq Soundscape, Gravis Ultrasound, MPU-401 General midi.
Spraak en effekten: Roland RAP-10, Sound Blaster, Gravis Ultrasound, Ensoniq Soundscape.
Richtprijs: FL. 119,=**

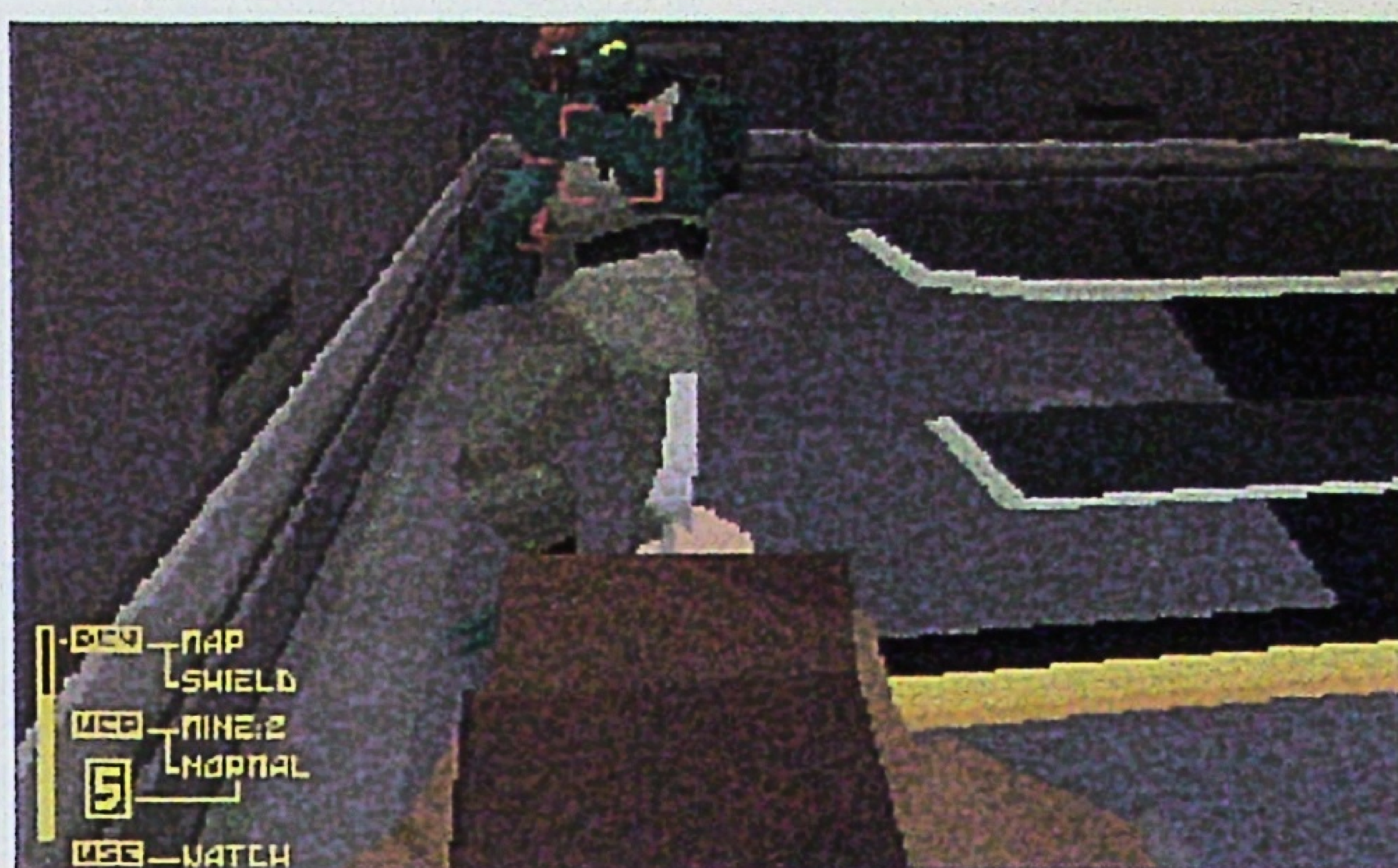
Voor weergave in SVGA is een Pentium processor aanbevolen.



FADE TO BLACK wordt geleverd in een te grote, vreemdgevormde doos, alleen interessant voor verzamelaars, met als inhoud de CD in een plastic doosje (de achterzijde van dit doosje geeft alle actie-functietoetsen die je tijdens het spel nodig hebt), een registratiekaart, een handleiding van ca. 20 blz. en een troubleshooting gidsje.
Bij het installeren kies je uit minimum 17Mb. (spraak alleen bij filmpjes), medium 40Mb. (overal spraak) of 67Mb. (toe maar!!). Dit laatste geeft overal spraak en het spel werkt dan het vlotst. De rest wijst de weg vanzelf.

Paul Cuisset:
FTB (een Doom-kloon met adventure-elementen) is het vervolg op FLASHBACK, een platformspel met geheim-agent Conrad Hart als hoofdpersoon. Hoofdverantwoordelijke voor beide producten is Paul Cuisset. De techniek die deze jongen gebruikt is er een waar je van moet houden. Persoonlijk ken ik Cuisset van CRUISE FOR A CORPSE, een moeilijk grafisch adventure in Agatha Christiestijl. Een prachtspel in dit genre, maar helaas was ik toen al niet kapot van het voortbewegen van de hoofdpersoon. Cuisset maakt gebruik van de zogenaamde rotoscopie, wat resulteert in een lopend figuur waarbij alle bewegingen van de "onderdelen" (handen, voeten, hoofd etc.) heel natuurgetrouw worden nagebootst. In FTB is deze rotoscopie nog meer verbeterd en loop je in een gerenderde achtergrond met gerenderde voorwerpen. Andere voorbeelden met het gebruik van soortgelijke technieken zijn spellen zoals LITTLE BIG ADVENTURE, HELL, ANOTHER WORLD en ECSTATICA.
Ik vind echter dat die prestatiedrang der makers, aangaande te tonen technieken, gevolgen heeft voor het product zelf. Bij ECSTATICA zijn de bewegingen van de hoofdpersoon een knap staaltje van techniek, alleen ziet die hoofdpersoon er allerbelabberdst uit. Wil je optimaal genieten van alle bewegingen van het poppetje, dan moet je een scala van toetsenbord-functies gebruiken en dat bederft het spelplezier. Twee minpunten die ook weer gelden voor FADE TO BLACK, maar dan in overtreffende trap. Eerlijkheidshalve moet ik hier opmerken dat in Duitsland ECSTATICA maanden nummer 1 heeft gestaan als best verkocht spel. FADE TO BLACK gooit inmiddels ook hoge ogen. Het zal dus wel weer een kwestie van smaak zijn.

Conrad versus Morphs:
Een science-fiction story, 2190 AD. The game begins. In de prima intro (prachtige beelden, muziek en geluid) zien wij hoe Conrad Hart, de hoofdpersoon, ontwaakt uit een cryogene slaap en ontdekt dat hij wederom in handen is gevallen van zijn oude vijanden, de Morphs. Conrad belandt in de gevangenis met de toepasselijke naam New Alcatraz, maar weet met wat hulp al gauw te ontsnappen en zal zich aansluiten bij Mandragore (ondergronds verzet). Dan zal de strijd tussen hem en de Morphs, die de wereldheerschappij nastreven, pas goed losbarsten.
Conrad moet maar liefst 13 levels met diverse sublevels doorlopen. Daarbij wordt heel wat van je gevergd. Tegenstanders opruimen, puzzels oplossen, allerlei items zoeken en gebruiken. Je krijgt te maken met teleporters, vloerpanelen met diverse functies (de ene keer openen ze deuren, een andere keer activeer je schiettuig), maar gelukkig ook zogenaamde 'charging stations' die je schild opwaarderen. Je krijgt de beschikking over heel wat hulpmiddelen en je eigen wapentuig liegt er ook niet om.







In de gang waar je begint zie je tegenover je een drukplaat, in de verte een deur. Stap op de drukplaat en race naar die deur voordat deze dichtvalt. Iets verderop is de doorgang versperd met energiestralen. Let goed op de rijdende tank en passeer met behulp van de bewegingen van de tanks de energiestralen. Je ziet: een combinatie van actie en denkwerk is gewenst.

Spel en bediening:
Via een zogenaamde infocell die je kunt roteren (leuk gedaan) stel je de moeilijkheidsgraad in ('easy mode' aanbevolen voor beginners). 'Play demo' is mogelijk en laat je een demonstratie zien van Conrad's kunnen, leerzaam! Geluid, beeld, muis en joystickgebruik zijn instelbaar. De 'play movie clip' laat je een filmpje zien; dit wordt echter alleen vertoond naarmate je vordert in het spel. Automapping, communicatie, diverse displays, inventory-overzichten, niets ontbreekt! Zeer uitvoerig komt alles aan de orde. Tot hier alleen maar lof, en dat geldt zeker ook voor de ondersteunende muziek en geluidseffecten.
Het bedienen en voortbewegen van Conrad (die er absoluut niet uitziet!) is een ingewikkelde zaak. Wil je alles optimaal gebruiken, dan zul je zo'n dertigtal toetsen moeten bedienen. Er is een mogelijkheid alle handelingen via icoontjes met de muis uit te voeren, maar dat schiet al helemaal niet op. Na een poos spelen vond ik dit alles toch een handicap. Het gaat allemaal niet soepeltjes en deed mij weer terugdenken aan CYCLONES, waarvan de op zich al moeilijke bediening eenvoudig is vergeleken met FTB. Je bent dus gewaarschuwd: veel oefenen en volhouden zal nodig zijn.

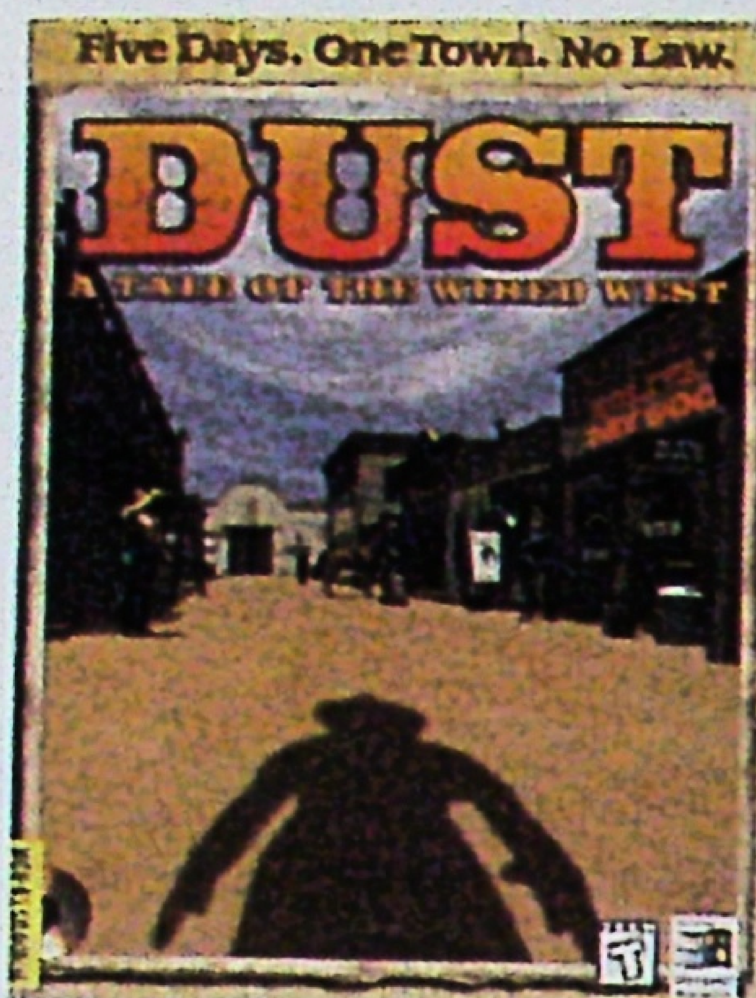
KONKLUSIE
FADE TO BLACK is een ingewikkelde Doom-kloon met adventure-elementen en lijkt sterk op CYCLONES. Bij FTB zie je de hoofdpersoon echter wel lopen, bij CYCLONES niet. Het spel lijkt mij niet geschikt voor beginners in dit genre, met name vanwege de ingewikkelde bediening. Het product is op zich een hoogstaand staaltje van technieken, maar je moet er wel van gecharmeerd zijn. Je moet beschikken over veel geduld en uithoudingsvermogen en het zal een hele poos duren voor je alle handelingen en opties onder de knie hebt gekregen. De prijs vind ik wat aan de hoge kant, maar de liefhebber van bovengenoemde soortgelijke titels in dit genre zal de prijs geen bezwaar vinden.

Peter Postma.

BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

DUST: A Tale Of The Wired West

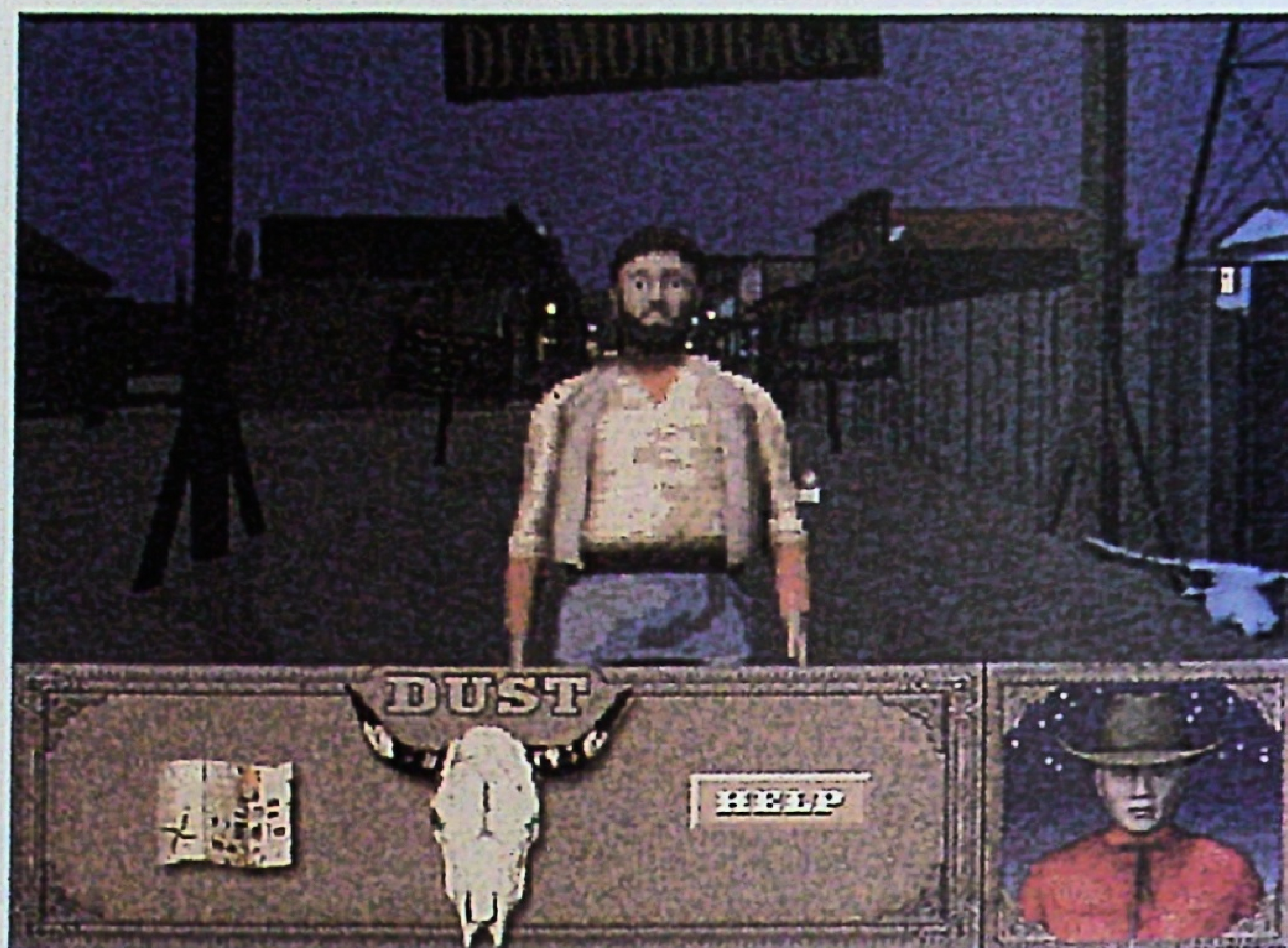


**Softwarehuis: Cyberflix.
Min. 80486/33Mhz., min. 8Mb., Windows 3.1, Windows 95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Windows compatible geluidskaart.
Richtprijs: FL. 129,=**

DUST wordt geleverd in een grote doos met als inhoud de CD in een kartonnen opberghoesje, een installatie- en troubleshooting-gidsje in zakformaat, en een kaartje om de complete strategie-gids te bestellen; that's it. De handleiding staat op de binnenzijde van het opberghoesje en is ook terug te vinden in een readme-file op de CD. Om het geheel wat aantrekkelijker te maken had men bijv. een poster of die bewuste strategie-gids kunnen toevoegen, al was het alleen maar om de doos meer op te vullen.
DUST komt uit de stal van Cyberflix, evenals JUMP RAVEN, SKULL CRACKER, LUNICUS en TITANIC. Van deze laatste 4 kun je, na installatie, via een pictogram info en previews bekijken. Ook handelt Cyberflix blijkbaar in T-shirts met jouw favoriete logo; bestel-adres toegevoegd.
DUST is een 32-bits applicatie en tijdens het installeren moest mijn Windows 3.11-versie een flinke upgrade (staat op de CD) ondergaan: Win32s (32-bits Windows subsysteem) en WinG (grafische accelerator) werden "ververst". Zonder de upgrade doet het programma niets. Heb je Windows 95, dan is dit uiteraard niet van toepassing. Het programma is duidelijk voor Win95 ontwikkeld. Verder werden mijn WIN.INI en SYSTEM.INI weer eens flink uitgebreid en hoop ik dat de toegevoegde uninstall ook daadwerkelijk alles weer verwijdert, anders wordt het weer cleansweepen.

I'm a poor lonesome cowboy:
Het Wilde Westen 1882. Een vreemdeling op de vlucht na een heftig eindigend robbertje poker komt aan in Diamondback, een stadje gelegen in de woestijn van New Mexico. Deze vreemdeling ben jij, zonder pistool en met maar 5 dollar op zak, geen vrienden, en nodig toe aan een paar nieuwe laarzen. Welke geheimen bezit dit stadje, wat is er aan de hand? Enfin, de nodige raadsels die jij mag oplossen. Je eerste probleem is een bijtgrage hond die je de weg verspert (zoek even een botje om deze onvriendelijke hond te paaien!). Je ontmoet tal van personages, met wie je gesprekken moet voeren in multiple choice vorm; zeg je wat verkeerds, dan zijn de gevolgen voor jou. Sommige personages willen voorwerpen die jij van anderen krijgt of zelf vindt. Bepaalde voorwerpen gebruik je d.m.v. aanklikken, slepen en loslaten op die plek, waar je ze gebruiken wilt. Verder zul je alles wat je onderweg tegenkomt goed moeten bestuderen, van aanplakbiljet tot krant, van boek tot voorwerp. Dit alles gaat vlot en eenvoudig.

Het verhaal is verdeeld in 5 dagen. De eerste dag zul je met name een slaapplaats moeten vinden en ik verklap alvast dat je uiteindelijk bij de mayor's house een onderkomen zult vinden voor een nacht, waarna je wel in het hotel terecht kunt. Geld vergaar je de eerste dag met gokken in de saloon: een fruitkast, spelletje Blackjack of pokeren zijn de mogelijkheden. Zorg in ieder geval dat je door veel saven een flink kapitaaltje opbouwt, je zult heel wat dollars nodig hebben. De tweede dag ga je op zoek naar o.a. patronen (vind je bij de Stagecoach Co. achter het schilderij van Abe Lincoln), een pistool en nieuwe laarzen. Dat het spel beslist niet eenvoudig is bewijst het volgende:
De eerste dag gaf ik de eigenaresse van de saloon, Oona Canute, een ring. Gratis mocht ik naar boven om een gesprek te kunnen voeren met Suzy, een van haar "werknemers". Opnieuw inladen en Oona netjes betalen leverde bij Suzy (ring afgeven) nu een sleutel op voor de achterdeur van de saloon. De tweede dag is de saloon gesloten. De enige manier om binnen te komen is met die bewuste sleutel. Bij de burgemeester echter, na overnachting, kun je die sleutel kwijtraken door hem







daar af te geven. En als je er weer later achterkomt dat je die ring (kun je het allemaal nog volgen?) aan iemand anders moest geven, dan heb je een idee wat je te wachten staat. Veel saven en opnieuw spelen is dus aan de orde.
Verkeerde dingen zeggen of verkeerd handelen is niet altijd op een later tijdstip te herstellen: denkwerk, veel praten en slim zijn is het motto.
Een cowboy in de saloon bijvoorbeeld weigerde info te geven na een niet al te slimme opmerking. Alsnog aandringen resulteerde in een 'game over', geïrriteerd schoot hij me neer. Gaat alles naar wens en heb je de Belcher boys (twee onsympathieke schurken) uitgeschakeld, dan mag je dankzij de mayor's benoeming je avonturen voortzetten als sherrif en weet je inmiddels ook dat het e.e.a. draait om een oude schat.

Interface:
Het speelveld geeft, onder in beeld, van links naar rechts, een viertal mogelijkheden: een map-pictogram (overzicht van Diamondback met alle locaties), een schedel-pictogram, een plaats voor je voorwerp wat op dat moment actief is en tenslotte een cowboy-pictogram (inventory). Het schedel-pictogram brengt je in een menu waar je het geluidsvolume kunt regelen. Save, load en quit doe je ook hier en je kunt de ondertiteling in/uitschakelen. Ondertiteling is beslist geen luxe, vaak zijn de teksten moeilijk te verstaan vanwege het gebruik van diverse dialecten en accenten (bijv. een Chinees die Texaans spreekt en een halfdronken inwoner die met dubbele tong spreekt). Bovendien draait heel veel om de info die je vergaart, luister (en lees) dus goed!
Het voortbewegen kan op 2 manieren, met de pijlcursors of met de muis. In dit laatste geval beweeg je de muis naar de randen van je speelscherm en klik je wanneer er een richtingspijl verschijnt. Aangezien we hier te maken hebben met een western, zul je in situaties verzeild raken waarbij je moet schieten. Dit gaat simpel in zijn werk wanneer je de handleiding ernaast legt.

KONKLUSIE

DUST is een grafisch westernadventure met levensechte karakters, waarbij gezegd moet worden dat zowel beeld, geluid en muziek niet meer dan redelijk verzorgd zijn. Het spel is beslist niet makkelijk. Blijven praten, veel rondlopen en zoeken leveren vorderingen op, maar of je alles juist gedaan hebt blijkt pas later. Goede kennis van de Engelse taal is zeker een vereiste en je moet van praten (=lezen) houden want echte actie komt sporadisch voor.
De prijs tenslotte. Als je bekijkt wat het totaal te bieden heeft, is deze te hoog. Kom je dit spel voor, laten we zeggen, ca. FL. 40,00 minder nog eens tegen: kopen!.

Peter Postma.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



BREACH 3

**Softwarehuis: Impressions.
Min. 80386, min. 4Mb., DOS 3.31+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Adlib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, Roland MT-32, MPU-401 General Midi, Ensoniq Soundscape.
Richtprijs: FL. 119,=**



BREACH 3 blijkt een uitgebreide versie te zijn van zijn voorganger BREACH 2 (beter bekend als RULES OF ENGAGEMENTS 2). Het spel is ook goed te vergelijken met b.v. UFO en JAGGED ALLIANCE, die je misschien wat bekender in de oren klinken. Ook bij BREACH 3 zul je namelijk met een door jezelf samengestelde troep op stap moeten om een opdracht te vervullen. De ploegleider kun je zelf maken en voor de ploegleden kun je een keuze maken uit zo'n twintig verschillende manschappen, die allemaal verschillende eigenschappen bezitten. Als je jouw troep samengesteld hebt en je iedereen, inclusief jezelf, voorzien hebt van een uitrusting kun je met het spel beginnen.
De opdrachten die je krijgt variëren van het bevrijden van gevangenen tot het onschadelijk maken van hun communicatieapparatuur.

Slordig, slordig!!

Helaas moet ik melden dat dit spel wat fouten bevat. Het is bijvoorbeeld zo, dat wanneer je een lift gebruikt, om naar een andere verdieping te verkassen, het beeld niet automatisch meespringt. Als je dus b.v. met wat manschappen van de 1e naar de 2e verdieping gaat, blijft het beeld gewoon op de 1e etage hangen! Dit probleempje is te verhelpen door één van de manschappen uit te schakelen om hem/haar vervolgens weer aan te zetten. Nu springt het beeld namelijk wel mee naar de gekozen verdieping. Het is echter vaak zo dat er tegenstanders in de buurt van de liften te vinden zijn, dat je al geraakt bent of, in het ergste geval, gedood bent voordat je de tegenpartij ook maar hebt kunnen zien.

Verder is het mij een aantal maal gebeurd dat het spel plotseling vastliep, terwijl er helemaal niets bijzonders gebeurde. Dit kwam met name voor tijdens het ontwerpen van een eigen missie, waar ik zo wat meer over vertel.
Op de computer van Erik Sonnega vertikte dit spel het volledig. Een tochtje door Compuserve leert dat voor alle genoemde problemen een patch wordt uitgebracht, dus let hierop bij eventuele aanschaf.

EIGEN MISSIES MAKEN.

BREACH 3 bevat de interessante mogelijkheid om zelf opdrachten te maken. Hiermee bedoel ik niet het opgeven van het aantal tegenstanders of het melden hoe groot een gebouw moet zijn, zoals nog wel eens bij een computerspel gedaan kan worden, maar het zelf ontwerpen van een level. Het is echt mogelijk om alles zelf te doen. Dit onderdeel vind ik verreweg het leukste van dit BREACH 3, want het spel zelf stelt eigenlijk niet zoveel voor, als je het vergelijkt met zijn al eerder genoemde concurrenten.

Als je de opdracht uitgetikt hebt, de planeet (b.v. een zuurstofloze) hebt gekozen waarop het spel zich af gaat spelen en een aantal mogelijke manschappen hebt uitgezocht, kan er gebouwd worden. Je begint met een zwart beeld en kunt beginnen met het ontwerpen. Je kunt het terrein indelen hoe je wilt. De keuze bestaat o.a. uit gras, rotsen, blubber en diep of ondiep water. Als dit gedaan is, kan het gebouw naar eigen smaak ontworpen worden en uiteindelijk kun je zoveel tegenstanders, liften, deuren, mijnen, etc. neerzetten als je zelf wilt. Wel moet ik zeggen dat je dit allemaal niet in een half uurtje gefikst hebt, want je bent er wel eventjes mee bezig. Als je hier geen zin in hebt en er wat korter over wilt doen, is het ook mogelijk om een reeds bestaande missie naar eigen idee te veranderen. Zelf heb ik een opdracht gemaakt, waarbij jij en je teamleden het leven zullen moeten wagen om oom Dagobert's





geldpakhuis binnen te dringen, om uiteindelijk een data pack te vinden waarin zijn kluisnummer opgeslagen zit. Uiteraard heb ik het pakhuis omgeven van bewakers, waakreptielen en op scherp gestelde mijnen. En verder is het geldpakhuis zelf een soort doolhof geworden, voorzien van gevechtsrobots. Met dit voorbeeld wil ik even aangeven dat er echt de gekste dingen verzonnen en gemaakt kunnen worden.

BEELD, GELUID EN DOCUMENTATIE.

Met de VGA graphics van BREACH 3 zit het wel snor. Gedurende het spel krijg je alles van boven af te zien. Echte topkwaliteit is het niet, maar dat valt ook niet bij een spel als dit te verwachten. De intro ziet er overigens schitterend uit. Met het geluid is het helaas wat minder goed gesteld. De achtergrondmelodietjes die je te horen krijgt barsten nou niet echt van de originaliteit en van de spraak moet je ook niet al te veel verwachten. De langste tekst die je te horen krijgt zal uit een woordje of vier bestaan. Geen flinke zinnen dus, maar wel regelmatig spraak als; "I'am hit", "ready for orders", "enemy in range", etc.
Over de documentatie van dit spel niets dan lof. De doos bevat twee boekjes (1 met de uitleg van het spel en 1 voor de technische problemen), een registratie kaart en een kaartje waarop alle terreinsoorten, voorwerpen, wapens, tegenstanders, enz. overzichtelijk aangegeven zijn. In de handleiding wordt het gehele spel duidelijk uitgelegd en is alles eenvoudig te vinden als er iets opgezocht moet worden.

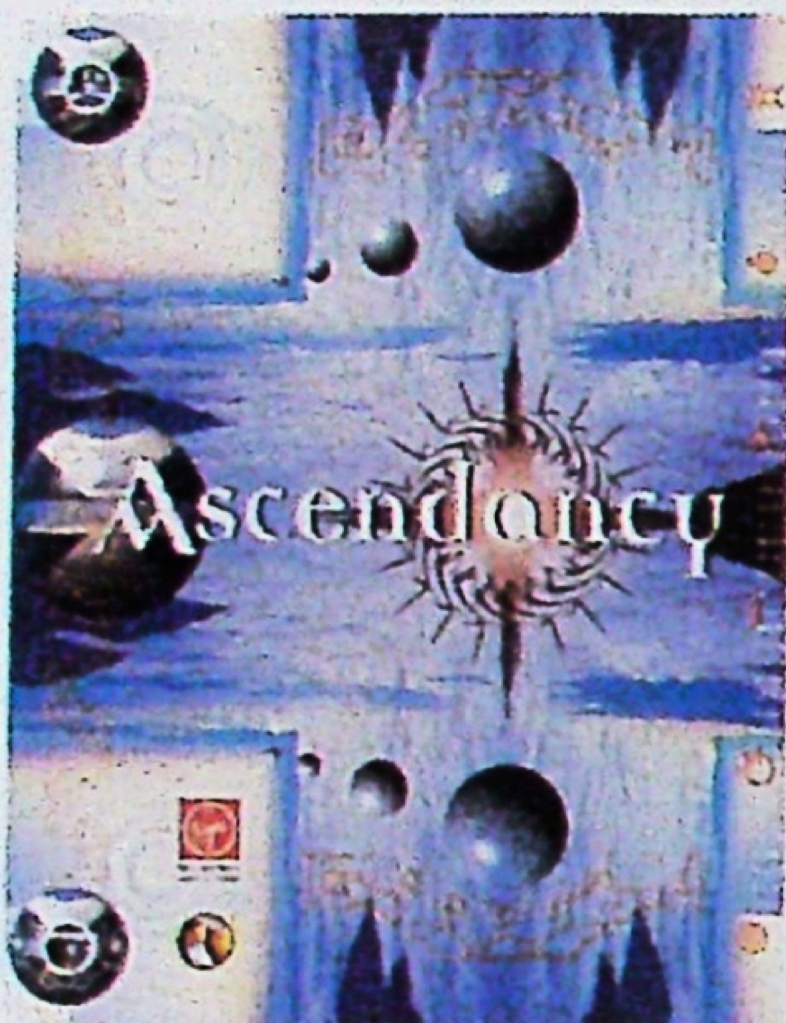
KONKLUSIE

BREACH 3 is een aardig spelletje, maar blijft toch wat achter bij de concurrenten in dit genre. Als voorbeeld neem ik de verschillende eigenschappen van de manschappen die je in je ploeg kunt nemen. Dit is best leuk gedaan, maar bij een spel als JAGGED ALLIANCE komt dit ook voor en vele malen uitgebreider. Verder is het natuurlijk slordig van Impressions dat ze er niet de tijd voor hebben genomen om het spel nog eens goed te bekijken en de fouten eruit te halen.
Zelf zie ik BREACH 3 als een interessant spel wanneer je gebruik maakt van de mogelijkheid om zelf missies te ontwerpen. Dat er hiernaast ook al aardig wat bestaande levels zijn beschouw ik als een leuk extraatje.

Rik Luiten.

BEELD:	7
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



The Logic Factory is een nieuw softwarehuis, maar de oprichters ervan (Jason Templeman en Thomas Blom) komen van Origin, dus zijn geen nieuwelingen in het vak.
ASCENDANCY is een science-fiction strategiespel voor een breed publiek en kan vele malen gespeeld worden. Er is keuze uit 21 rassen, met elk hun specialiteiten, waarmee een spel gestart kan worden en diverse varianten maken het mogelijk een kort spel van enkele uren te spelen tot een zeer uitgebreid spel dat vele weken, of zelfs maanden, in beslag neemt.

Het gegeven is overbekend: ergens in de ruimte begin je op een planeet met wat schaarse middelen een bestaan op te bouwen. Dan moet je uitbreiden (fabrieken bouwen, ruimteschepen ontwikkelen, wetenschappers aan het werk zetten, etc.) tot je de ruimte in kunt en andere planeten kunt bezoeken en/of veroveren.
Taktiek en diplomatie zijn de hoofdzaken! Probeer uit de kontakten met andere bewoners van het heelal zoveel mogelijk voordeel te halen zonder zelf al te veel prijs te geven. Voor ons Nederlanders, als handelsvolk met een bijna onuitputtelijke bron van lulkoekverhalen, moet dit een makkie zijn....

ASCENDANCY

Softwarehuis: The Logic Factory.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Windows 95: Ja.
Aantal spelers: 1.
Roland RAP-10, Sound Blaster en compatibles, Ensoniq Soundscape.
Richtprijs: FL. 79,95.

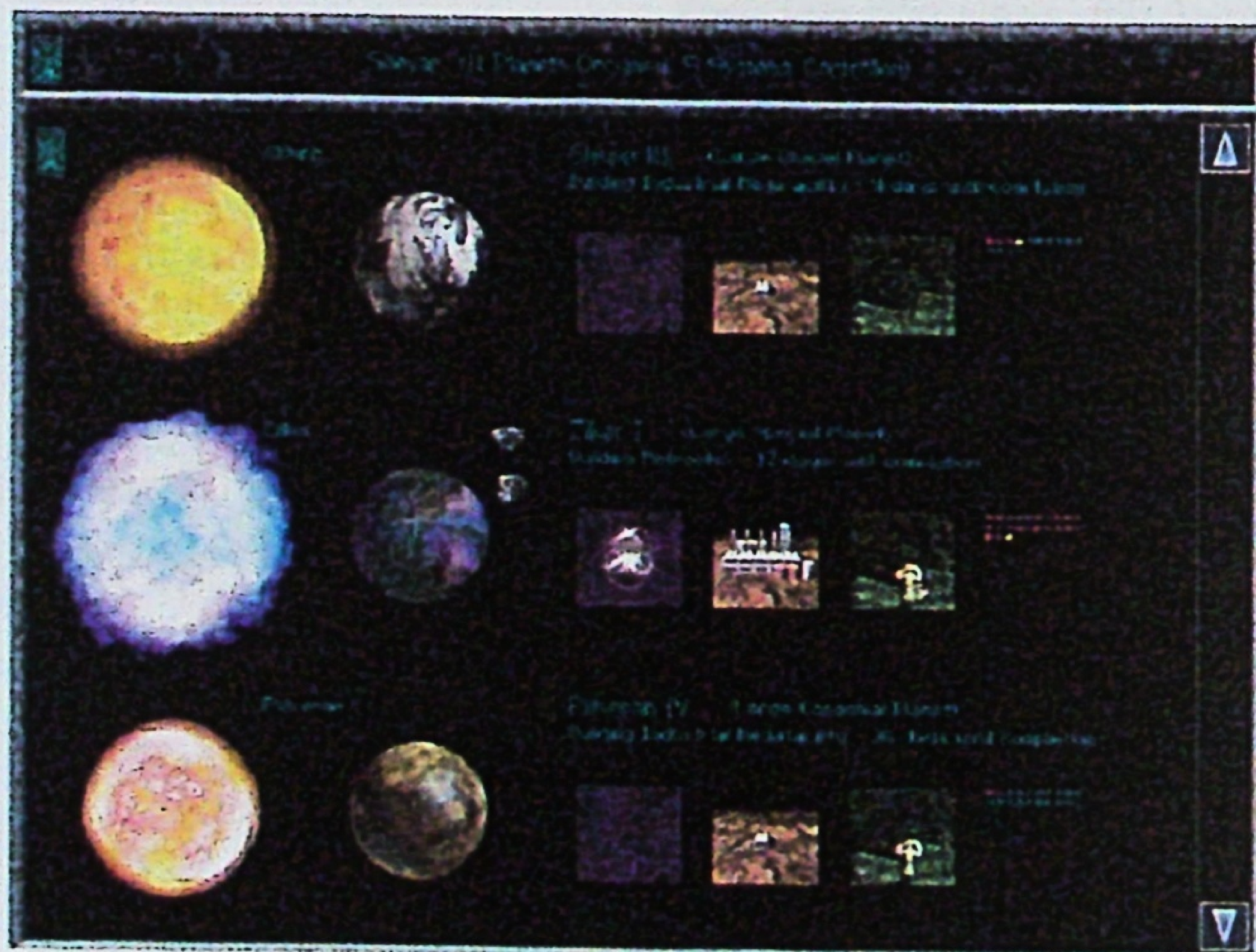
EINDELIJK!!

Voor een vergelijkbaar spel moeten we terug naar januari 1994. Toen beschreven we in Software Gids nr. 23 MASTER OF ORION, en hiermee is dit spel het beste te vergelijken. De liefhebbers hiervan kunnen, net als ik, na 2 jaar weer eens genieten. Toch is het spel ook interessant als je STAR CONTROL, REUNION of ALIEN LEGACY goed vond. Zelfs liefhebbers van RAILROAD TYCOON, CIVILIZATION of COLONIZATION zullen zich niet vervelen met ASCENDANCY, maar dan moet het science-fiction element je wel aanspreken. Ook OUTPOST zou in dit rijtje nog genoemd kunnen worden, maar daar ken ik alleen de eerste, en slechtste, knoeiversie van en daar heb ik me verder niet in verdiept.

START

Eerst installeren.... en dat is een verademing. Op al onze computers stond het spel binnen enkele minuten op de harddisk (dit kost 15Mb. ruimte); zonder foutmeldingen of problemen.
Om met het spel kennis te maken kun je in de handleiding duiken, maar ook gebruik maken van een 'tutorial' op het scherm. Dit lesprogramma is zeer duidelijk en verdeeld in hoofdstukken zodat, heel eenvoudig, later nogmaals een bepaald spel-onderdeel op te zoeken is.

In het startscherm kunnen we ons speltype kiezen. Van de 21 beschikbare rassen kunnen wij, spelers, kiezen uit minimaal 3 en maximaal 7 deelnemers aan het spel. Het spelverloop wordt enigszins bepaald door het ras waarmee jij speelt en waarmee de computer de andere partijen opzadelt.
Verder kun je kiezen uit een kort spel met enkele sterren (=zonnestelsels, dus meerdere planeten per zon), en in stappen kun je doorkiezen tot een variant waarbij het beeldscherm ronduit vergeven is van de zonnestelsels. Dan zijn er nog 3 opties: vriendschappelijk, neutraal en vijandig. Met deze opties kun je het spel toespitsen op ontwikkeling van planeten en diplomatie tot een variant die vol zit met ruimtegevechten. De neutrale optie laat alle mogelijkheden open en hier moet je het vooral van taktiek en diplomatie hebben. Doe je iets verkeerds dan wordt de oorlog verklaard, doe je dingen gunstig dan worden verbonden gesloten. Je kunt b.v. op een gegeven moment kiezen om, met enkele bondgenoten, een lastige tegenstander uit de weg te ruimen, maar net zo makkelijk sluiten de andere partijen verbonden om jou te elimineren. Het is maar wat je zegt,







doet, of juist niet doet, en wat je voor opties hebt ingesteld.
Leuk is bij dit spel, dat deze opties de basis-instellingen zijn. Wanneer je tijdens een vriendschappelijk potje de kriebels krijgt om toch maar een paar gevechten te leveren met een slome halfzachte handelaar, die wel een paar interessante planeten in z'n bezit heeft, dan kun je alsnog het scenario naar jouw hand zetten. Begin maar te beledigen, te schelden en verklaar ze maar de oorlog. Het kan, en het scenario wordt aangepast. Alle begin-opties zijn bedoeld om een spelvariant voor te stellen, waar de computer(tegenstander) zich in principe aan houdt, maar die jij zeer sterk kunt beïnvloeden.
Het spel begint geheel willekeurig, en zo kan het gebeuren dat de beginopstelling bijzonder saai is. Kies dan gewoon weer 'New Game'.

BOUWEN EN ONTHOUDEN

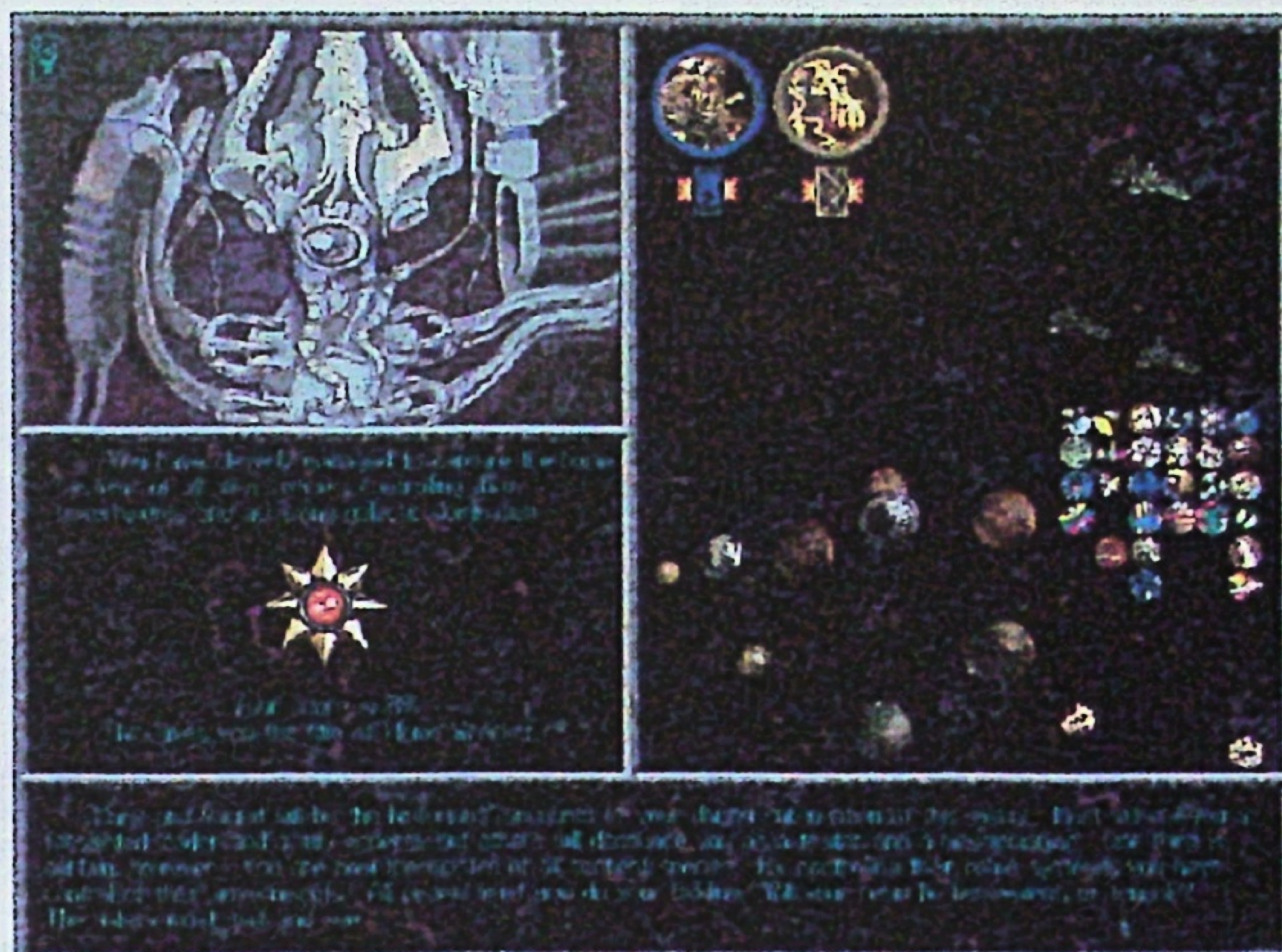
Op ons eerste planeetje beginnen we met voedsel verbouwen, fabrieken neerzetten, wetenschappers in laboratoria onderzoek laten doen, etc., etc. Dit is even vervelend, want sommige onderdelen duren vele weken tot ze ontwikkeld zijn en ondanks het feit dat de klok versneld doorgedraaid kan worden is het begin van elk spel een tikkeltje saai. Snel komt hierin verandering, want als we eenmaal leuke spulletjes hebben, kunnen we ook leuke dingen gaan doen en uiteraard is het zoeken daar bewoonbare planeten, en deze kolonialiseren, de hoofdmoot van het spel. Heb je eenmaal een paar planeten en wat schepen rondvlie-

gen, dan wordt het oppassen geblazen. Ga je nu wat makkelijk met de klok in de versnelling dan kun je iets overslaan: *alle berichten worden slechts eenmaal gegeven!*. Vergeet je dus iets, of ben je te snel met het 'doorspoelen' van de tijd, dan kan het gebeuren dat op een planeet -of met een schip- maandenlang niets gebeurt. Zonde! En de tegenpartijen maken zulke fouten echt niet!

Na een uurtje loopt alles lekker en wordt het spel echt interessant. Het ontwikkelen, ontdekken, uitvinden en bouwen gaat in zeer veel stappen zodat er altijd weer iets nieuws, beters of snellers gemaakt kan worden. Bijzonder leuk is het bouwen van ruimteschepen. Je kiest een karkas, en vervolgens kun je hiervan maken wat je wilt. Hou je je voornamelijk bezig met het ontdekken en kolonialiseren van planeten, dan kun je een ruimteschip speciaal hiervoor uitrusten. Wie zich toelegt op ruimtegevechten en veroveren van de planeten van de tegenstanders kan z'n schip geheel uitrusten als vechtstation. Uiteraard zijn alle tussenwegen ook mogelijk, want als je eenmaal een flink schip kunt bouwen en uitrusten, dan kun je ook van alles wat aan boord nemen.

STERKE KANTEN

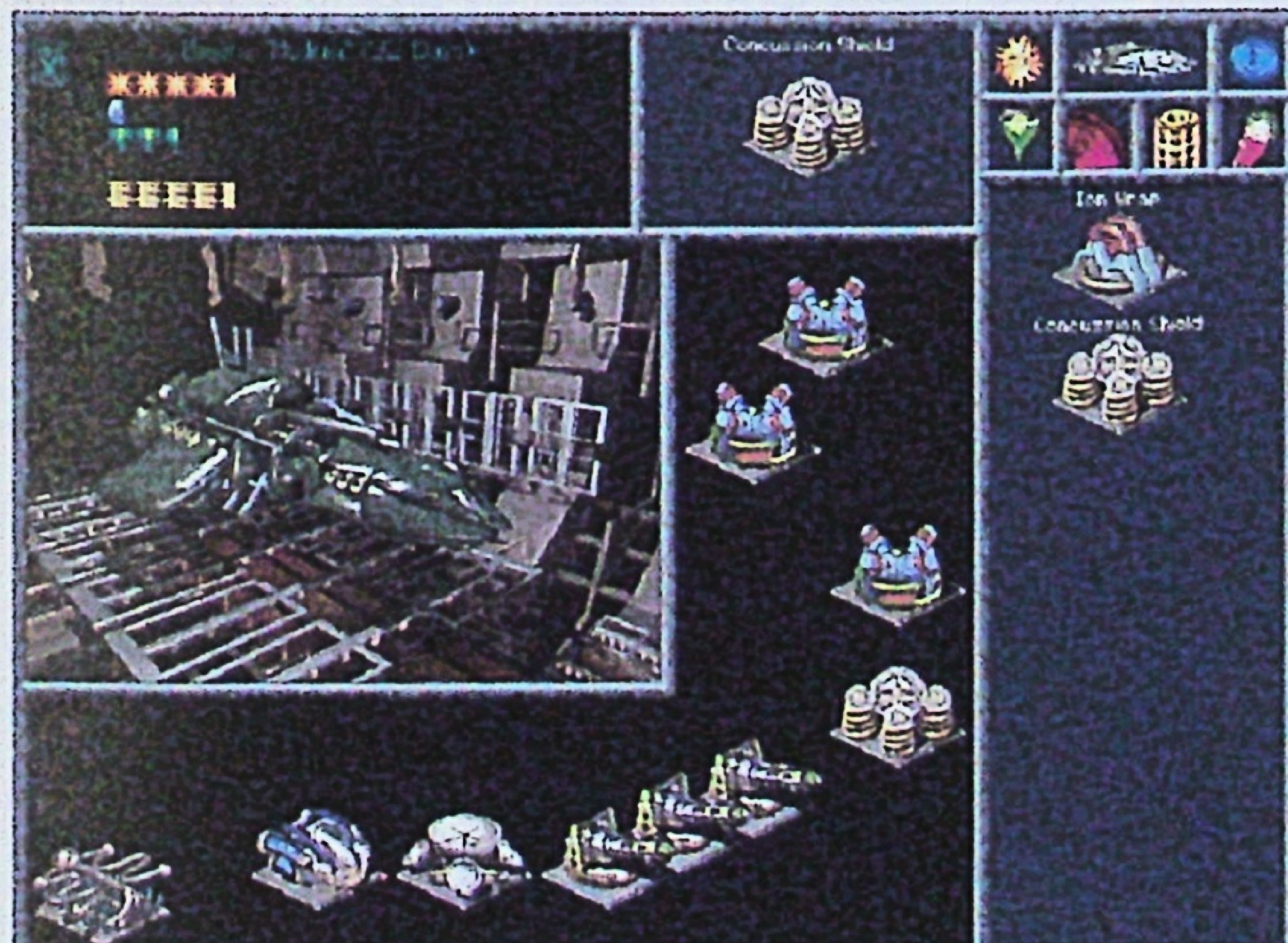
De kracht van het programma zit in het feit dat je het bijna eindeloos kunt spelen zonder dat het gaat vervelen. Andere sterke punten zijn de makkelijke bediening en de toegankelijkheid. Dit laatste lijkt wat vreemd bij een dergelijk lastig en vooral ingewikkeld spel, maar de opbouw is dusdanig dat je vanzelf meegroeit met het spel en geen ervaring nodig hebt. Wel is goede kennis van de Engelse taal noodzakelijk want er rollen heel wat teksten over het scherm. Wie het allemaal wat te heavy vindt worden na een tijdje spelen kan d.m.v. een 'auto-manage' enkele onderdelen automatisch laten uitvoeren, zodat je niet alles zelf hoeft bij te houden. Wel moet je zin hebben in wat studie en zoekwerk want naarmate het spel vordert wordt het een hele klus om uit te vinden en te onthouden waar alles voor dient en hoe het gebruikt moet worden.



Indrukwekkend is de 'stamboom' bij de researchafdeling die je op je planeten hebt. De heren aldaar verdubbelen steeds hun kennis na een uitvinding of ontdekking. Na elke nieuwe vinding volgt een vertakking op het scherm naar nieuwe mogelijkheden om te bouwen of om onderzoek naar te laten doen. Zo ontstaat een gigantische boom met vertakkingen van elke ontdekking naar nieuwe mogelijkheden. Alleen hiermee al zul je je niet gauw vervelen.

MINPUNTEN?

Enkele zaken vinden we niet in de handleiding en in het tutorial of ze worden verkeerd omschreven. Ik zie hiervoor 3 mogelijkheden:
1. de makers hebben een slecht geheugen.
2. er komt een 'Strategy-Guide' waar dat allemaal wel in staat.
3. het is expres gedaan om de speler zelf nog wat extra dingen te laten ontdekken.



Het eerste geval lijkt me onwaarschijnlijk en het tweede zeer aannemelijk, en ook welkom.
Ik zal niet ingaan op de gevonden 'negatieve' punten omdat optie 3 me wel aanspreekt. Je hoeft je dus niet voor 100% aan de handleiding te houden. Probeer maar wat als je ergens gefrustreerd raakt.

BEELD EN GELUID

De beelden zijn in SVGA (640x480) en zondermeer uitstekend. Heel leuk zijn de sterrenkaarten. Deze kun je laten roteren, kantelen, vergroten of verkleinen. Dit is nodig omdat deze schermen 3-D zijn uitgevoerd. Je moet regelmatig zoeken tussen de planeten, want b.v. schepen die zich aan de achterzijde van een planeet bevinden kun je alleen lokaliseren door de kaart te laten roteren.
Minder tevreden ben ik over het geluid. Muziek is er volop, maar er worden slechts enkele magere geluidseffekten gebruikt, en spraak ontbreekt geheel. Nu is dit niet zo heel belangrijk bij een dergelijk strategisch programma, maar een brabbelende alien, wat animaties en wat extra geluiden hadden er, wat mij betreft, wel bij mogen zitten.

KONKLUSIE

Dit is topklasse! Wie van dit genre houdt moet dit spel gewoon kopen. Het is best mogelijk dat we weer 2 jaar moeten wachten tot er weer iets dergelijks in deze kwaliteit wordt uitgebracht, maar gezien de omvang en de mogelijkheden van ASCENDANCY kom je die 2 jaar wel door.

Alfred.



'RESEARCH STAMBOOM' na één avondje spelen

BEELD:	8
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	10

Beschikbaar gesteld door Virgin Interactive Entertainment.



WETLANDS

**Softwarehuis: New World Computing.
Min. 80486DX2/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, PCI of Localbus videokaart, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Joystick/muis.
Windows 95: Ja.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatible geluidskaarten, Roland RAP-10, Ensoniq Soundscape.
Richtprijs: FL. 119,=**



Take a deep breath...

Diep ademhalen mag wel even bij dit spel, want het is gemaakt voor de doorgewinterde schietlustigen, die spellen als CYBERIA, CREATURE SHOCK of NOVASTORM achter de rug hebben en op zoek zijn naar nog meer spanning, nog meer schietwerk en dat alles in een hogere versnelling dan bij de genoemde titels.
WETLANDS biedt dit allemaal en het is dan ook opmerkelijk dat al deze ingrediënten op de minimum configuratie uitstekend uit de verf komen. Zelfs op onze 486DX33 met 66Mhz. overdrive processor en 'ouderwetse' ISA-sloten draait het programma uit de kunst, maar dan wel met een zeer vlotte videokaart.

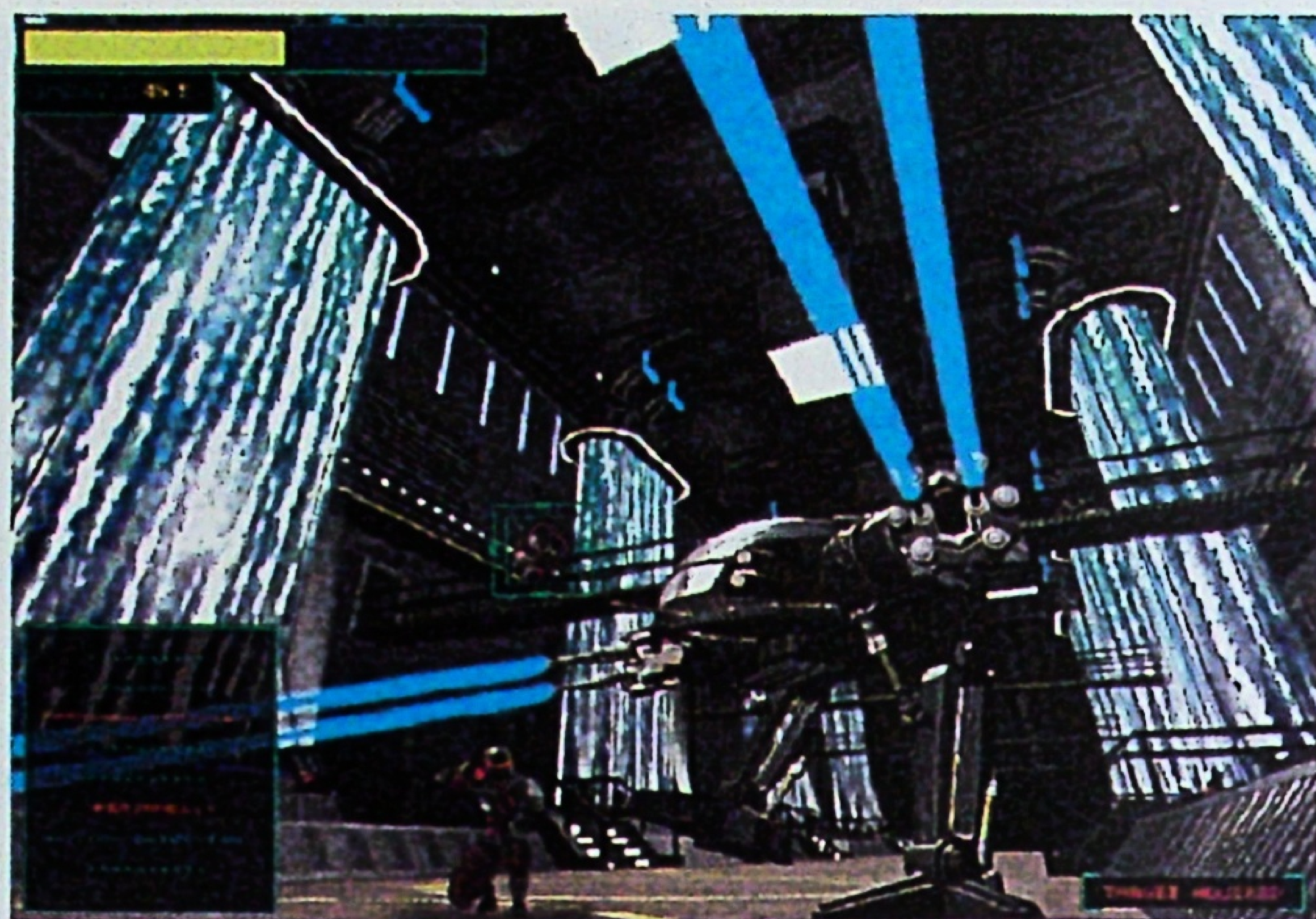
Wat vlieg- en schietwerk betreft lijkt het spel erg sterk op NOVASTORM. Wel is dit spelonderdeel bij WETLANDS een stuk moeilijker. Er is geen strijd tegen een 'eindmonster' -of hoe je zo'n ding wilt noemen- maar de rondvliegende tegenstanders zijn uitzonderlijk lastig te raken door de vele snelle bewegingen die de toestellen maken. Ze komen niet netjes van verre recht op je af bij dit spel. Iets dergelijks geldt ook voor de gronddoelen. Deze zie je soms maar eventjes uiterst links of rechts in het scherm opduiken en zowel de speler als de joystick moeten supersnel zijn om dergelijke doelen te kunnen raken.
Een ander spelonderdeel is het leveren van gevechten met robots en bewakers in gangenstelsels. Hier lijkt alles erg op CREATURE SHOCK, maar ook dit onderdeel is lastiger en sneller.
Al dit vlieg- ren- zoek- en schietwerk wordt afgewisseld door een achtergrondverhaal dat uitgevoerd is als een tekenfilm en beelden laat zien die lijken op de (film)beelden in FULL THROTTLE en ook veel overeenkomsten vertonen met de beelden van de nieuwe tekenfilmserie van Batman.
Tot slot biedt het spel nog enkele puzzels en wat adventure-achtige elementen. Dit alles is verdeeld over 6 levels die elk 2 tot 4 onderdelen bevatten. Er zijn 3 moeilijkheidsgraden waarvan de makkelijkste door mij als zeer lastig is ervaren. Zowel bij NOVASTORM als bij CREATURE SHOCK kon ik in level 'easy' nog wel ver komen in een avondje spelen. Bij dit spel had ik echt heel wat meer moeite nodig om level 2 te halen.

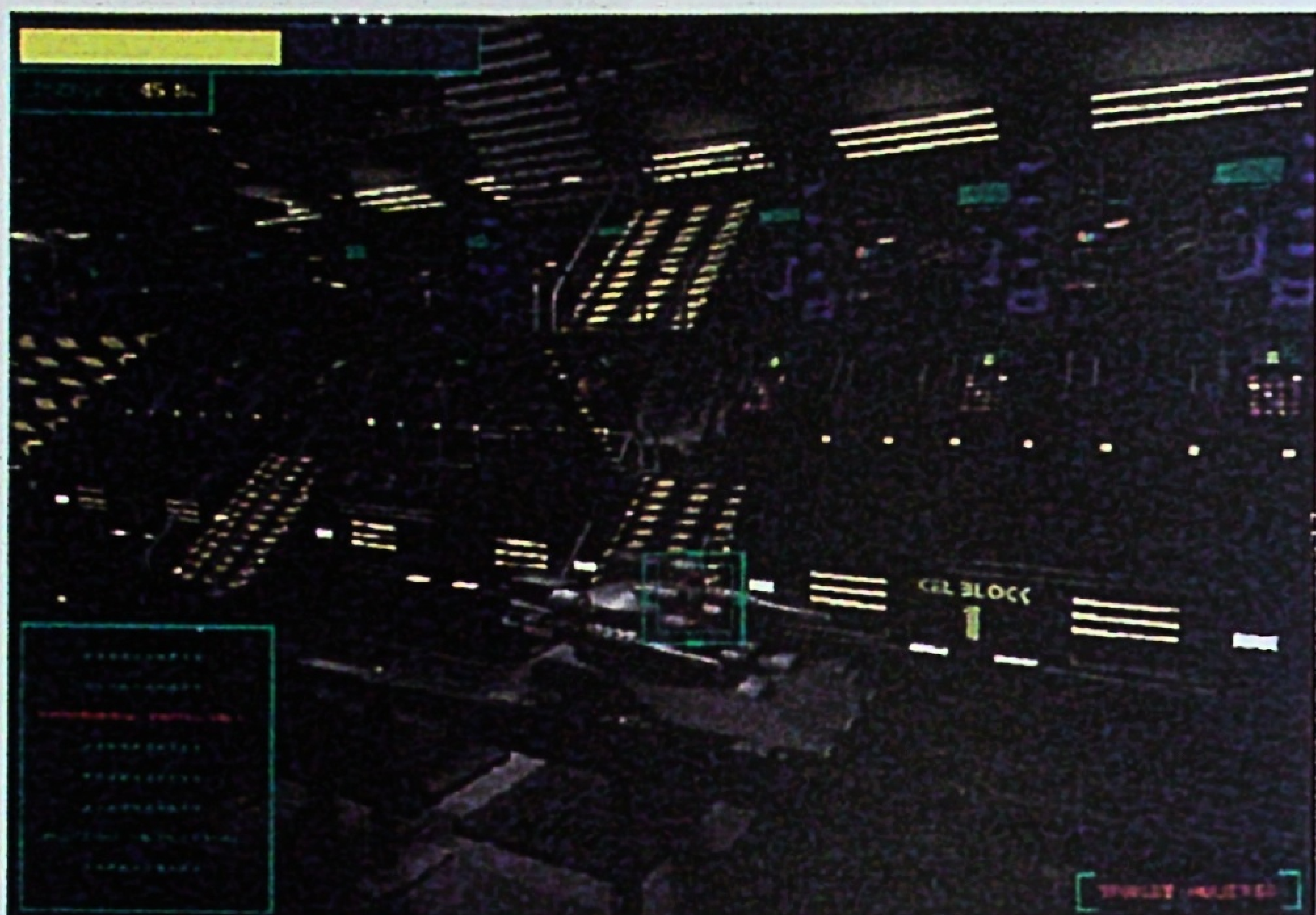




Samengeraapt, maar geen zootje!

De makers van dit product hebben alle sterke onderdelen van de populairste titels van het afgelopen jaar gecombineerd in één spel. Het spel is alleen in VGA te spelen, maar alle onderdelen zijn voortreffelijk uitgevoerd: mooie beelden, zeer goede animaties en prima muziek en geluid. Wat wil je nog meer? Wel, ik zou level 'easy' (heet hier 'damp') wat eenvoudiger willen hebben. Het lukt allemaal wel maar het is wel erg moeilijk en snel. De beginner kan het wel schudden, maar ook de verwende fanaat zal even moeten zweten, want niet alleen zelf moet je snel zijn. Met de muis lukt het spel alleen als deze juist is ingesteld, met een flut joystickje is het spel onspeelbaar. Je moet echt een goede joystick hebben. Keyboard besturing wordt niet ondersteund, en juist daarmee kan ik goed overweg bij dergelijke spellen (ja, ja, m'n bakkie smoesjes staat altijd klaar als ik een spel te moeilijk vind).







KONKLUSIE

Dit spel is een absolute topper onder de aktiespellen. Bij m'n recensie van NOVASTORM had ik de opmerking dat dit spel geschikt was voor spelers die "met het verstand op nul" alleen maar willen schieten. Dit spel biedt meer, veel meer, maar het blijft natuurlijk wel een aktiespel. Nog een leuk detail is de handleiding: deze is uitgevoerd als stripverhaal (in full color) met in de hartpagina informatie over de bediening.

Geniet, maar niet met mate.

Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

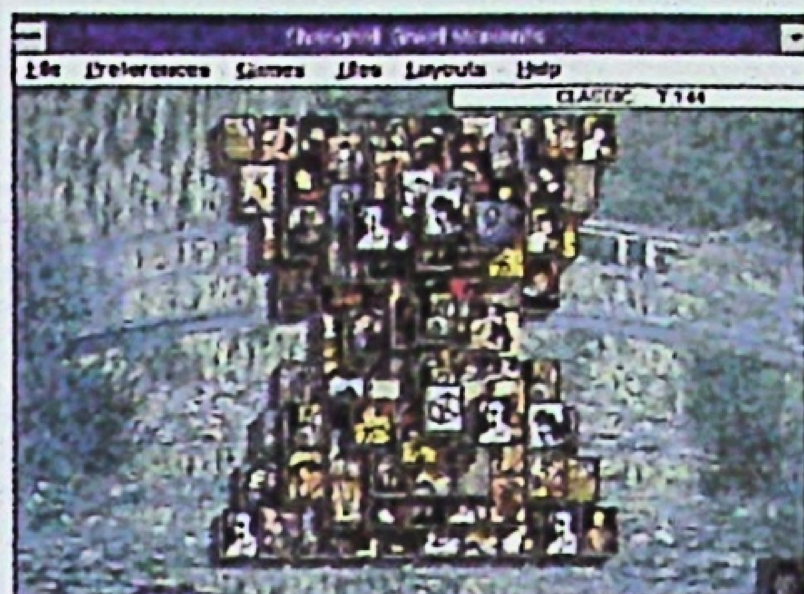
Beschikbaar gesteld door CD-Contact Data.



SHANGHAI

Softwarehuis: Activision. Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1/95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis. Aantal spelers: 1-2. Windows compatible geluidskaarten. Richtprijs: FL. 89,95

SHANGHAI is de zoveelste Mahong (of Mahjongg) variant. Deze versie is echter volgepropt met drukke plaatjes, foto's, videofilmpjes, muziek, geluidseffekten en nog nooit eerder verzonnen varianten. Leuk, maar te veel van het goede; veel te veel!!
Wie met dit spel wil kennismaken (het is een soort dominospel, maar i.p.v. stenen aansluiten moet je 2 gelijke stenen verwijderen uit een veld, en dat kan alleen als deze juist niet op andere stenen aansluiten) kan echt genieten van de vele leuke opties en (audio)visuele grappen die dit spel te bieden heeft. Wie wat meer ervaren is, en een leuk potje Mahong wil spelen,



zal al snel muziek, foto's en filmpjes uitschakelen, want ze halen je uit de concentratie en vertragen het spel. Als liefhebber van dit spel erger ik me het meest aan de drukke achtergronden en de slecht omlijnde stenen. Bij vele varianten van dit spel (en ALTIJD bij de klassieke varianten) liggen de stenen opgestapeld en om dit goed te accentueren wordt aan de stenen een 3-D effekt gegeven door aan 1 of 2 zijden een duidelijke schaduw te geven, zodat je goed kunt zien op welke verdieping van een stapel deze stenen liggen. Door de rommelige presentatie en zwakke omlijningen van de stenen is juist dit bij SHANGHAI moeilijk te zien en dat bederft het spelplezier.

Ik speel dit spel nog steeds met SOLITILE, waarvan de shareware versie vast nog wel ergens in te laden is, of op een CD is te vinden.
SHANGHAI is leuk en mooi, maar alle franje verknoeit het spel. Schakel je dit allemaal uit dan blijft het ontbreken van een duidelijke afbakening van de stenen en is het spel ook geen negen tientjes meer waard.

Alfred.



TEN PACK 2

Softwarehuis: Mindscape. Min. 80386DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.20+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive. Keyboard/joystick/muis. Sound Blaster en compatible geluidskaarten. Richtprijs: FL. 99,=

Aanbevolen 80486DX/33, 8Mb., 2x speed CD-ROM drive. Enkele spellen draaien onder Windows 3.1.

Hier heb je dan zo'n verzamelpakket waarin een CD zit met gokspellen: CASINO MASTER MULTIMEDIA. Blackjack, Roulette, Poker, Slotmachines, etc. Alles zit erin en omgerekend komt deze CD op nog geen 10 gulden. Verder vind je nog de volgende negen spellen:
ALIEN LOGIC. "Geslaagd RPG" volgens de recensie in Software Gids nr. 31.
TOM LANDRY STRATEGY FOOTBALL, aktiespel, zonder management.
COMMANDER BLOOD. Schitterend spel, zie Gids nr. 30.
D/GENERATION. Een ouwetje, ga terug naar Gids nr. 14.
ULTIMATE DOMAIN. De 'instinker' uit Software Gids nr. 28. Is gerecenseerd in Gids nr. 27 maar dan onder de naam GENESIA. Een heel redelijk 3D aktie- adventure.
METAL MARINES. Aardig strategiespel onder Windows, zie Gids nr. 32.
MEGARACE. Leuk racespel, gerecenseerd -en goed bevonden- in Gids nr. 25.
CRYSTAL CALIBURN PINBALL. Zwakke flipperkast, maar voor dit bedrag best te pruimen. Zie Gids nr. 29.
JET FIGHTER 2. Een klassieke flightsim, die nog best aardig is als je geen Pentium of DX/2 in huis hebt. Zie Gidsen nr. 8 en 18.

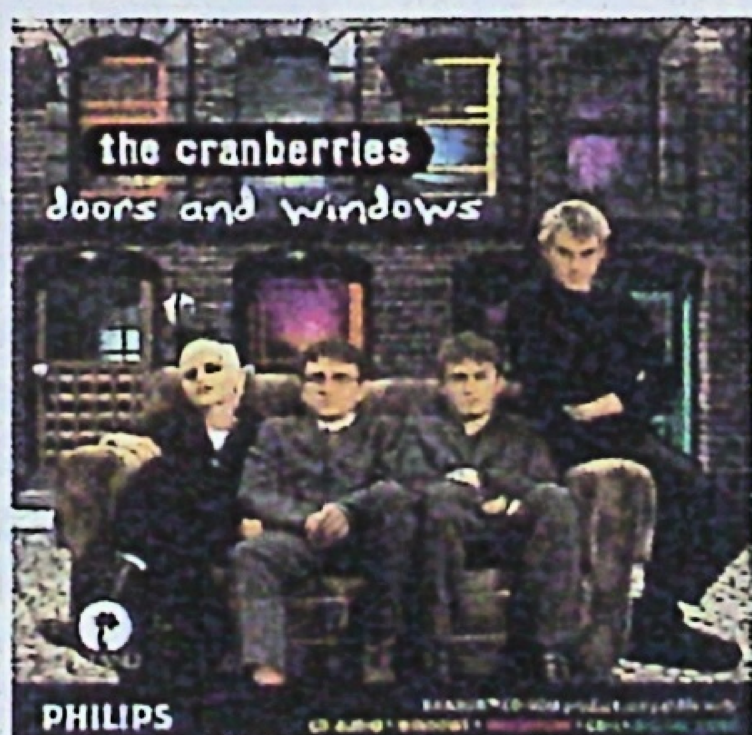
Ja, ze gaan maar door. Alweer zo'n dijk van een verzamelpakket met veel recente, deels heel goede, titels en een belachelijk lage prijs.

AANRADER!!

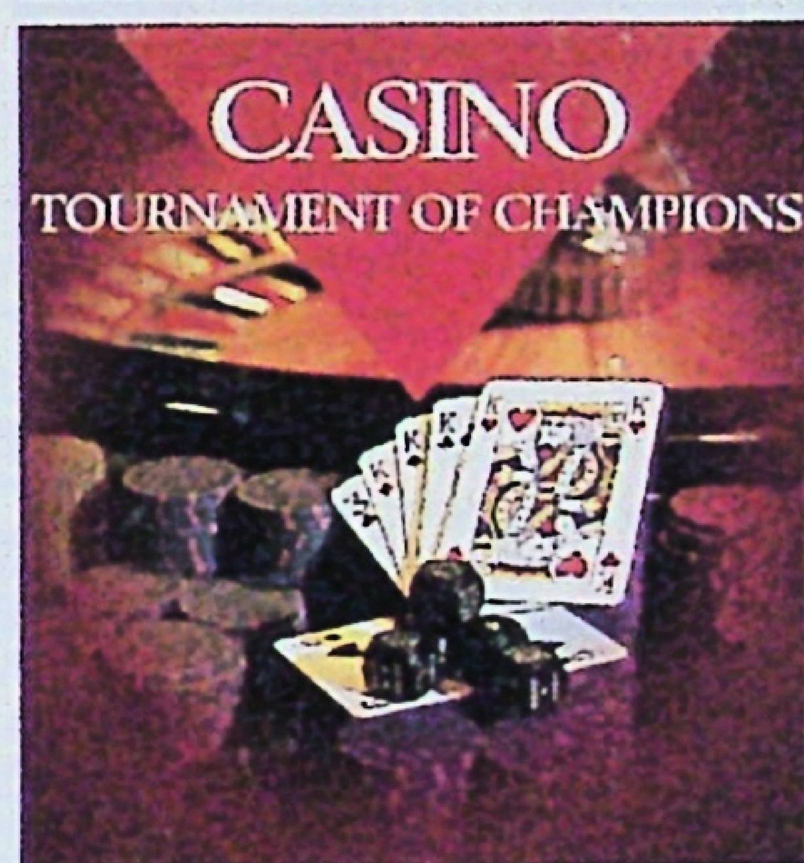
Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

RAINBOW DISC

Philips is op de markt verschenen met een MULTIMEDIA RAINBOW DISC. Wij ontvingen de CD "The Cranberries, Doors and Windows"; niets om in ons blad over te schrijven. Wel interessant is het om even stil te staan bij de informatiedrager. Deze CD werkt namelijk met de volgende (besturings)systemen:
CD-Audio, Windows, Macintosh, CD-I en Digital Video.
Eindelijk, één CD die op vrijwel alle machines kan draaien!
Maar nu nog de juiste hardware! Op de redaktie blijkt deze CD niet te werken met de Multimedia Kit van Creative Labs



(SoundBlaster 16 + Sony CDU31A speler). Deze combinatie werkt trouwens ook niet (of niet goed) met diverse CD-ROM's met foto-sessies. Zowel in Compuserve als in Internet hebben we geen nieuwe drivers voor deze CD-ROM van Sony kunnen vinden (wij hebben SLCD.SYS versie 1.73A) dus niet iedereen kan nog genieten van het gemak van één CD, die geschikt is voor meerdere systemen. Maar verder gaat het de goede kant op, en misschien dat over een jaartje alle systemen wat meer compatible zijn.



CASINO

TOURNAMENT OF CHAMPIONS

Softwarehuis: IntraCorp. Min. 80386DX/25Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis. Aantal spelers: 1. Sound Blaster en compatibles. Richtprijs: FL. 89,=

Ook dit spel is voorgegaan door vele varianten. Zowel met CASINO als met de andere soortgelijke spellen kun je spelen aan de roulette-tafels, gokken met slotmachines, diverse pokerspellen en Blackjack varianten spelen of je geluk proberen met een spelletje Baccarat of Craps. Helaas voor IntraCorps hebben we dit allemaal al een keer gezien, en dit softwarehuis



weet -anno 1996- niet meer te brengen dan VGA 320x200, EGA 640x480 (16 kleuren), een zwakke presentatie van alle spellen, slechts enkele woordjes spraak en matige geluidseffekten. Dit moet op een 386DX echt beter kunnen, maar dit programma loopt op een Pentium nog vreselijk traag. Als 'simulator' is het spel slecht, want de "fruitmachines", "een-armige-bandieten" en "video-poker-apparaten" werken geheel 'at-random' (dus de kans dat je 10x achter elkaar de jackpot wint is bijna net zo groot als de kans dat je 10x niets wint) en daarbij komt nog dat we enkele slotmachines met fouten hebben gevonden (b.v. 3 x BAR op één rij zonder uitbetaling) dus wat ons betreft is dit achterhaald en slordig. Iets dergelijks is op diverse verzamel CD's wel te vinden voor minder geld.

Alfred.

Championship Manager 2



CHAMPIONSHIP MANAGER 2

Softwarehuis: Domark.
Min. 80486/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, hard-disk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1-2.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 99,95



Eindelijk is hij er dan: de opvolger van Championship Manager '93. Nadat het spel een aantal malen was ge-update met aanvullende data-diskettes brengt Domark nu een geheel vernieuwde versie op de markt. CM93 is de beste manager die er is, het enige probleem is, dat het spel alleen maar met statistieken werkt en er geen leuke graphics in verwerkt zitten. De makers van CM2 hebben daar rekening mee gehouden en het geheel is nu o.a. voorzien van SVGA plaatjes van alle voetbalstadions in Engeland.

HET MENU

Dit is vrijwel gelijk gebleven aan dat van CM93, alleen ziet het er grafisch een stuk beter uit en is het uitgebreid. De gegevens van zowel de club als van de spelers zijn duidelijker weergegeven en bovendien zijn het er ook meer. Bij CM93 kon je de top40 van topscorers of gemiddelden van de spelers bekijken, nu zijn deze lijsten uitgebreid tot iedere speler die respectievelijk heeft gescoord of een wedstrijdgemiddelde heeft. Het geheel geeft de indruk dat je in een soort Windows aan het spelen bent.

DE SPELERS

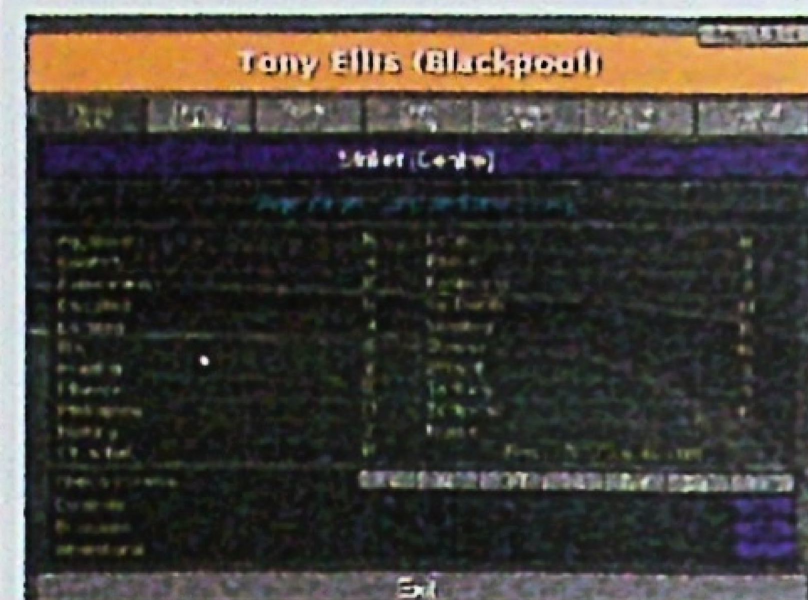
Allereerst moet opgemerkt worden dat alle gegevens up to date zijn, zodat we Dennis Bergkamp en Glenn Helder bij Arsenal in het team terugvinden, John de Wolf bij de Wolverhampton Wanderers speelt en Gullit bij Chelsea zijn brood verdient.
Dit is natuurlijk een must voor een goede voetbalmanager, maar vaak klopt een heleboel niet. Bij Domark hebben ze er heel wat uurtjes ingestoken, want zelfs de spelers die elders in Europa voetballen spelen bij de goede club. Gegevens omtrent de spelers zijn er in overvloed. De gebruikelijke puntenwaardering voor de diverse vaardigheden van de speler, zoals passing, shooting, flair en heading ontbreken niet. De informatie over de contacten van de spelers is eveneens uitgebreid: ook de speciale clausules, zoals een winbonus, staan vermeld. De waarde van je spelers wordt met name bepaald door hun gemiddeldecijfer. Zo had ik Luc Nilis gekocht van PSV voor 4 miljoen (Pond), maar hij presteerde zo slecht dat hij aan het einde van het seizoen nog maar £500.000 waard was. Wat ook opviel was dat de gemiddelden van de verdedigers ongeveer een punt hoger liggen dan die van de aanvallers. Dit in tegenstelling tot CM93, waar de aanvallers over het algemeen beter presteerden. Vreemd.

TRANSFERS

Spelers kopen en verkopen werkt in CM2 een stuk realistischer dan in CM93. In CM2 wordt gewerkt met een 'real-time calendar', wat inhoudt dat het jaar echt van dag tot dag verloopt. Als je een bod hebt gedaan op een speler dan wordt dit door de club van die speler wel of niet geaccepteerd of in beraad genomen. Gebeurt dit laatste, dan komt er na een dag of twee een 'ja' of een 'nee'. Daarna is het aan de speler om te beslissen of hij wel of niet naar een andere club wil. Dit kost wederom een aantal dagen. Als de speler bij jouw club wil komen spelen, krijg je de mogelijkheid om een contract op te stellen. Dit wordt dan door de speler ontvangen en na 1 of 2 dagen wordt dit contract al dan niet getekend. Er gaat dus ongeveer een week overheen voordat een speler in je team wordt opgenomen.

Om nu een geschikte speler te zoeken is er de player-search optie. Dit is absolute topklasse. Je kunt namelijk precies aangeven wat voor speler je zoekt en je kunt je eisen opgeven voor wat betreft de capaciteiten van de speler. Er wordt dan uit de enorme waslijst van spelers (225 pagina's) een select gezelschap uitgezocht. Enorm gaaf is dat je vrijwel iedere





voetballer van naam die er op de aardbol rondloopt kunt contracteren. Was het in CM93 nog zo, dat je als je tegen een buitenlandse ploeg speelde alleen maar nummers te zien kreeg, nu heeft iedere speler een naam. Elk Europees team dat in CM2 is opgenomen bestaat uit originele spelers. Speel je bijvoorbeeld tegen Feyenoord, dan krijg je te maken met spelers als Koeman (jawel!!), Trustfull en Larsson. Wil je graag Ronaldo kopen van PSV of George Weah van AC Milan, dan is dat geen probleem. Vergeet alleen niet dat je in een Europees duel slechts 3 buitenlandse spelers mag opstellen.

DE WEDSTRIJDEN

Als je je 'dreamteam' hebt samengesteld kun je, zoals het hoort, de opstelling en de tactiek bepalen. In het savegame-menu kun je aangeven of je commentaar bij de wedstrijd wilt of niet. Dit geouwehoer op de achtergrond is natuurlijk wel grappig, maar het maakt de wedstrijd wel trager. Helaas zijn er nog steeds geen beelden te zien van de wedstrijd, maar er is wel een mooie achtergrondfoto van het stadion waar het duel zich afspeelt.
Tijdens de wedstrijd is het mogelijk om drie spelers te wisselen, of om de tactiek aan te passen. Na de wedstrijd en in de rust krijg je de cijfers van de spelers te zien.

Synchroon met de nationale competitie lopen de interlands. De landenteams werken de Europese- en Wereldkampioenschappen af en spelen tussendoor ook nog een aantal vriendschappelijke duels. In de week voorafgaand aan een interland krijg je als manager van je team te zien of er spelers uit je selectie zijn opgenomen in de nationale elftallen van hun land van herkomst. In tegenstelling tot CM93 kunnen buitenlandse spelers nu ook opgeroepen worden. Als er een interland is gespeeld, kun je automatisch na afloop de wedstrijdstatistieken bekijken als er een speler uit je selectie heeft meegedaan.

Indien je als manager van je team een goede reputatie opbouwt en bijvoorbeeld Terry Venables wordt ontslagen als coach van het nationale elftal van Engeland, kun je solliciteren om de Guus Hiddink van het Engelse elftal te worden. Dit wordt gecombineerd met je baan als manager van je eigen team. Een leuk aardigheidje.

MINPUNT

Bij het installeren en opstarten van CM2 wordt behoorlijk veel geduld van je verlangd. Allereerst moet je 10 tot 25 seconden wachten, omdat de cdromspeler wordt gecontroleerd.
Speel je CM2 voor het eerst en moet een save-game worden aangemaakt (ca. 26Mb.), dan kun je rustig even gaan thee drinken als je geen Pentium hebt. Mijn 486DX33 met 8Mb. intern geheugen had ruim 20 minuten nodig, maar met een Pentium90 met 16Mb. ben je binnen 5 minuten klaar. Tijdens het seizoen moet je regelmatig een halve minuut wachten omdat de gegevens bijgewerkt moeten worden. Maar gelukkig als je het spel saved ben je snel klaar en een gesaved spel opnieuw opstarten is zo gepiept.

KONKLUSIE

Dit is een absolute topper in de markt van voetbalmanagers. CHAMPIONSHIP MANAGER 2 laat de concurrentie ver achter zich wat betreft realisme en verslavingsgehalte.
Enige minpunt is dat er een behoorlijk zwaar systeem vereist is en voor sommige mensen zal het ontbreken van beelden van de wedstrijd misschien ook meespelen. Voor de die-hards een absolute must en voor voetbalfans een aantrekkelijke keus. CM2 is een behoorlijk pittige manager.

Steven Kraal.

BEELD:	9
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



STRIKER '95

**Softwarehuis: Rage/ Time Warner.
Min. 80386DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, double speed CD-ROM drive, muis.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1-2.
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Gravis Ultrasound.
Richtprijs: FL. 99,95**

Aanbevolen 80486DX/33Mhz., 8Mb. Het spel werkt alleen met EMS- geheugen.

STRIKER '95 heeft geen officiële licentie gekregen en de echte namen van de spelers en teams mogen dan ook niet gebruikt worden. De spelmakers hebben dit op een leuke manier opgelost. Ze hebben de namen van de teams zo veranderd dat de mensen die een redelijke kennis van de Europese teams hebben toch hun favoriete team kunnen kiezen. Want zeg u nou eerlijk u kent toch ook wel William IX (Willem II), G.A. Beagles en Inter Filan? Maar ja, het is en blijft toch leuker als Frank Rijkaard een doelpunt maakt in plaats van S.Wijkaarf.

In de zeer beknopte handleiding staat duidelijk aangegeven hoe het spel werkt, en met name wat de functies van de actieknoppen zijn. De handleiding is helaas niet in het Nederlands vertaald.
Na een grappig, maar niet al te spectaculair introfilmpje met echte voetbalbeelden kom je in een overzichtelijk, duidelijk keuzemenu. Grafisch ziet dit menu eruit alsof het twee jaar geleden ontwikkeld is, maar het functioneert allemaal erg prettig. In het Options Menu vind je de gebruikelijke mogelijkheden. Gelukkig kun je daar de muziek uitzetten. Ook de videobeelden tijdens de wedstrijd kun je aan- of uitschakelen. Dit is geen overbodige luxe, want hoewel het idee





om bij een spelonderbreking een klein filmpje af te spelen leuk bedacht is, begint dit na een wedstrijd of twee aardig op je zenuwen te werken. Een erg aardige optie is, dat je kunt kiezen uit een indoor of outdoor wedstrijd. Binnen zul je dus geen ingooien of uittrappen van de spelers of keeper krijgen omdat er een boarding langs de zijkant is opgesteld.

Je kunt kiezen uit vier verschillende toernooien/competities. Het eerste dat mij opviel toen de wedstrijd begon, was de manier waarop het veld in beeld werd gebracht. De vreemde hoek waarmee je kijkt op het veld zorgt voor een vertekend beeld van de spelers en met name van de afstanden in het veld. Een sliding van de middenstip tot aan de rand van het strafschopgebied behoort dan ook tot de mogelijkheden. Een gevolg van dit vertekende beeld is ook dat het een stuk moeilijker wordt om de spelers op een goede manier te besturen, en een doelpunt scoren of een goede wedstrijd spelen is daarom een hele frustratie. Dit is dan ook een groot minpunt. De interface werkt bovendien ook niet helemaal lekker en dat is wel jammer, want het spel ziet er grafisch wel aardig uit.

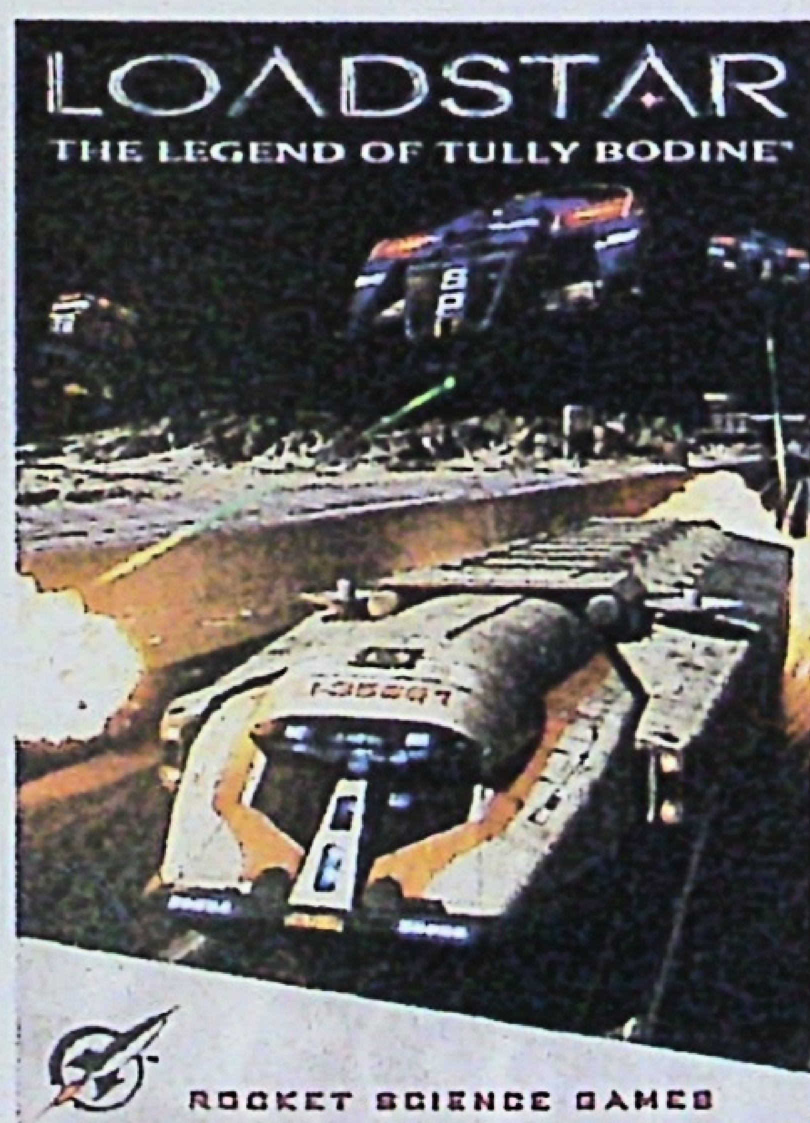
KONKLUSIE

STRIKER '95 is een eenvoudig voetbalspel dat qua prijs wat aan de hoge kant is. Maar als u liever niet wilt wachten op Fifa Soccer '96 en Actua Soccer, of als u een PC heeft die niet aan de hoogste eisen voldoet is dit een redelijk alternatief.

Steven Kraal.

BEELD:	7
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



LOADSTAR

**Softwarehuis: Rocket Science Games.
Min. 80486/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Windows 95: ja.
Aantal spelers: 1.
AdLib, Sound Blaster, General Midi.
Richtprijs: FL. 119,=**

Aanbevolen: Localbus Videokaart.

LOADSTAR (volledige titel: Loadstar, The Legend of Tully Bodine) is een science- fiction aktie avontuur waarbij je met een lading van de maan moet zien te ontsnappen. Het spel staat op 3 CD's en het overgrote deel van deze CD's is gevuld met de film die het achtergrondverhaal laat zien. In deze film bekende artiesten waaronder Ned Beaty en Barry Primus. De film wordt vertoond met de technieken die o.a. door American Laser Games worden gebruikt, zodat je ook bij dit spel de films schermvullend te zien krijgt, in VGA met 256 kleuren.

Bij dit spel uiteraard veel schietwerk, racen over een spoorbaan en wat adventure-elementen. De makers zijn erin geslaagd alles net ietsje anders te doen dan bij eerdere soortgelijke spellen gedaan is. Vooral de 'special effects' zijn indrukwekkend en het spel is ook nog doorspekt met aardige kleine grappen.







LOADSTAR vereist uiterste concentratie. Je moet het spel spelen met een combinatie van muis + keyboard of joystick + keyboard. Muis of joystick worden gebruikt voor het sturen van een crosshair, het schieten en het geven van toetersignalen. Het toetsenbord wordt gebruikt voor het sturen van het voertuig, het aan/uit zetten van een shield en evt. ook voor de hoorn. Het voertuig rijdt dan wel op rails, toch zul je bij wissels richtingen moeten kiezen, dus je kunt je nooit volledig op de vijanden concentreren of omgekeerd: let je teveel op de vijanden dan mis je een wissel. Beiden zul je dus in



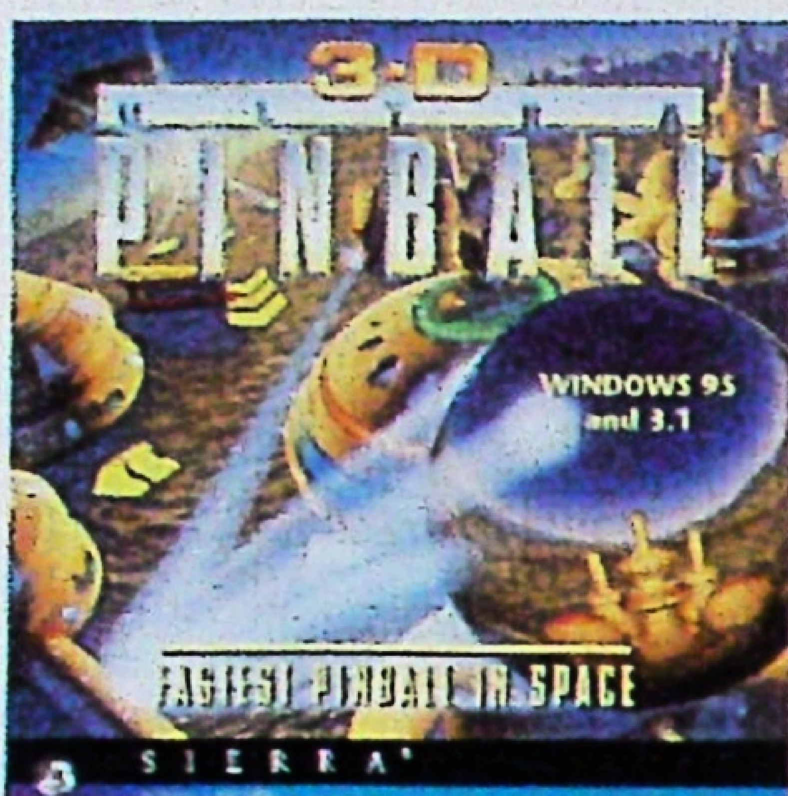
de gaten moeten houden. Door deze 2 akties werkt het spel op een 14" monitor iets minder lastig dan op b.v. een 17" monitor. Je ogen hebben op een groot scherm gewoon meer te doen. Buiten dat moet je nog luisteren naar waarschuwingen en kijken naar enkele teksten. Gaat het mis, en dat gebeurt nogal makkelijk, dan word je getrakteerd op fraaie botsingen en ontploffingen.

Voor liefhebbers van snelle aktie en fraaie effekten is dit een topspel. De subtiele humor dikt de frustraties lekker aan. De prijs is aan de hoge kant.

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



3-D ULTRA PINBALL

**Softwarehuis: Sierra.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Windows 95: minimaal 8Mb. geheugen.
Aantal spelers: 1-4.
SoundBlaster en compatibles, Pro Audio Spectrum, Windows compatible geluidskaarten met DAC.
Richtprijs: FL. 69,=**

Dit spel is absoluut geen pinball-simulator. Daarvoor hapert de boel te veel en is de balsimulatie gewoon te slecht. Ook verbelend was het dat op onze PC met Paradise Accelerator kaart de boel geheel vastliep voordat het spel geïnstalleerd was. Op een ATI Mach32 kan het spel ook niet geïnstalleerd worden, want de software 'ziet' bij deze kaart altijd een 1024x768 scherm met 16 kleuren, ongeacht hoe je de kaart hebt ingesteld, en weigert het spel te installeren.
Op de minimale configuratie loopt het spel niet meer dan redelijk. Wil je meer, dan zul je muziek, animaties en 'expert help' moeten uitschakelen. Heb je een 2x speed CD-ROM drive dan moet je gebruik maken van de 'maximal install' en de MSCDEX-file 50 of meer buffers meegeven. Tevens moet het basisgeheugen ruim 600Kb. zijn. Kom je onder de 600Kb. dan gaat de bal erg stotteren, ook zonder spraak en geluidseffekten. Op onze Pentium ging het echter ook niet altijd lekker. Nemen we de onvolkomenheden echter voor lief en willen we niet persé een flipperkast simulator, dan krijgen we wel een gigantisch leuk spel!

3-D ULTRA PINBALL heeft 3 flippervelden (geen kasten!). Je kunt de velden apart opstarten of een totaal-spel starten waarbij je, d.m.v. bonussen, via het eerste veld naar het tweede en derde kunt 'teletransporteren'.
Ik zeg "flippervelden" omdat het scherm opgedeeld is in 1 'hoofdveld' met rechts en links ervan 2 kleine 'subvelden'. Bij dit spel moet je, net als bij een flipperkast, de flippers bedienen en hiermee de bal sturen naar bonussen, doorgangen, bumpers, etc. Het sturen van de kogel met de flippers is l niet goed mogelijk. Het spel bevat vele nieuwe en originele elementen die we in gewone flipperkasten niet kennen en die we bij computer varianten en simulators nog niet eerder zijn tegengekomen. Zo kan je kogel opgetild worden door een soort vliegtuigje, dat de kogel ergens anders weer laat vallen. Ook aardig zijn de kleine autootjes die - bij een bepaalde score- het veld binnen komen rijden en overal parkeren. Jij moet ze dan wegschieten om bonuspunten te verzamelen. Sommige doorgangen moet je eerst vrij maken door ze op te blazen, wat met een gigantische ontploffing gepaard gaat. Nog maffer (maar dan moet je eerst flink scoren), zijn enkele speciale bonussen. Heb je zo'n bonus gehaald dan kun je kiezen: de punten bij je score optellen, een gratis bal of.... het flipperveld uitbreiden met een onderdeel. Bij dat laatste kun je nog kiezen wat je in een veld bijgebouwd wilt hebben.
SimFlipper!



Konklusie

Het spel is hardstikke leuk en origineel, zodat ik een hele aardige waardering voor de spelkwaliteit over heb. Het is jammer dat ze bij Sierra niet de moeite hebben genomen om het spel lekker te laten lopen op alle machines en kaarten. De beelden zijn goed, maar worden geplaagd door haperingen. De balsimulatie is niet meer dan redelijk en de kogel hapert soms. Het spel zit vol goede muziek, leuke geluidseffekten, spraak en animaties, die echter vaak invloed hebben op de bewegingen van de kogel. Zet je alles uit, dan wordt het spel wel erg saai.
Sierra zal wel de hete adem van de concurrenten hebben gevoeld (o.a. NMS met TILT en Empire met PRO PINBALL) en daarom het pakket eerder dan bedoeld, en niet goed afgewerkt, hebben uitgebracht.
Jammer! Het spel is uitstekend, maar had mooier en soepeler gekund. Gelukkig is de prijs in overeenstemming met de kwaliteit.

BEELD:	6
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



ROYAL FLUSH

**Softwarehuis: Amtex.
Min. 80386DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1-4.
Sound Blaster en compatible geluidskaarten.
Richtprijs: FL. 49,95**

Dat heeft lang geduurd! Op EIGHT BALL DELUXE, van enkele jaren geleden, was deze nieuwe flipperkast al aangekondigd.
Het spel draait niet met een ATI Mach64 kaart en ook niet met Western Digital chipsets. Dit staat in een tekst-file op de CD (helaas niet op de doos) en blijkt in de praktijk jammer genoeg te kloppen. Op een Mach32 werkt het spel uitstekend.

Net als 8BALL DELUXE is dit een echte simulator van een klassieke flipperkast. Geen knallen, geen robotised geluid of andere grappen. Nee, een bijna serieuze computervariant van een bekende kast van de firma D. Gottlieb & Co; natuurgetrouw nagemaakt en voorzien van de originele geluiden. De liefhebbers van 8BALL kunnen gerust ook deze kast aanschaffen. De kast draait in 4 resoluties: VGA scrollend, SVGA 640x480 scrollend, 800x600 en



1024x768 met stilstaand beeld. Verder zijn er zeer veel opties. Je kunt het spel net zo instellen als de echte kast, maar ook allerlei wijzigingen aanbrengen. Dat laatste is ver doorgevoerd, want zelfs de scores waarbij je extra ballen krijgt kun je veranderen.
Topklasse als we een simulator willen hebben, en nog leuk geprijsd ook. Ondanks de lage prijs krijg je ook nog een fraaie, geheel in het Nederlands opgestelde, handleiding die echter de (optionele) parameters voor het opstarten van een ander spel (8BALL, TRISTAN?) gebruikt. Geen punt, want als je een verkeerde parameter opgeeft uit de handleiding, dan krijg je een overzicht op het scherm van parameters die wel geaccepteerd worden.

BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.


Adviesverkoopprijs Hfl. 129,=
CD Contact Data 077-4773701
CONTACT
CD CONTACT DATA
GT Interactive Software



THE RIDDLE OF **MASTER LU**

Softwarehuis: Sanctuary Woods.
Min. 80486/25Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 129,=

Diamond videokaart.

De screenshots op de stevige kartonnen doos (inhoud: cd in plastic doosje, een handleiding en een spelersgidsje) doen mijn hart sneller kloppen. This is it! Een grafisch adventure met Indiana Jones-achtige trekjes en vergelijkbaar techniekgebruik van een Phantasmagoria, maar dan veel beter, verzekert onze hoofdredacteur Alfred mij. Direct installeren dus, vergeet het maar. De Diamond Stealth 64 DRAM 2Mb kan absoluut niet overweg met het programma, tijdens het installeren error, error en nog eens error. Universele driver laden, geen effect. Een volgende PC met een Diamond Stealth SE hetzelfde probleem. Activeer je hier echter de stlbios.exe van de videokaart dan gaat het wel goed. Doe je ditzelfde met de S64D, foute boel. Op naar de derde, een PC met de Diamond Speedstar Pro, de ISA-uitvoering, een golden oldie dus. Warempel, er gebeurt wat. Inderdaad wordt het programma geïnstalleerd, helaas heeft deze PC maar 4MB RAM, dat schiet ook al niet op. Dan komt de redster in nood Jocelyn met updates voor de diverse Stealth's. Opnieuw beginnen met de eerste. Kijk eens aan, in no time zit ik in het spel, mits ik wel mijn bios.exe activeer.
Conclusie: heb jij ook een Diamond, zorg dan dat je in het bezit komt van de laatste update, anders is het helaas... pindakaas. Pas wel op: elke Diamondkaart heeft zijn eigen drivers!!! Je gaat je nu wel afvragen hoe het zit met andere merken videokaarten, maar daar mijn taak ligt bij recenseren laat ik het hierbij en gaan we naar het programma zelf.

This is it!

The Riddle of Master Lu (voor het gemak TROML) is een 3-dimensionaal gerenderd grafisch adventure met daarin picture-in-picture videobeelden. De gebruikte technieken zijn subliem en plaatsen een Phantasmagoria in de schaduw. Hier kan Sierra nog het e.e.a. van leren. Geen rafelige toestanden, heldere beelden, en een Duitse collega kan ook tevreden zijn, want de personen hebben schaduwen meegekregen. Ook muziek en spraak zijn prima. Het installeren gaat via een aantal zeer gebruiksvriendelijke menu's. Aan te raden is de easy install (= medium install) en kost je minimaal 35Mb. van je harde schijf. Minimum install (5Mb.) levert hinderlijke vertraging op. Maximum install is uiteraard het beste, maar dan heb je een schijfruimte nodig van maar liefst, schrik niet, 620Mb. Op de CD staat ook nog een demo van Orion Burger, een cartoon-adventure van dezelfde makers, die je apart moet installeren.

LET THE STORY BEGIN

Je start het spel op, een intro volgt. Hoofdpersoon van het verhaal is ene Ripley, in wiens huid jij kruipt. Ripley is avonturier, globetrotter en verzamelaar van curieuze artefacten, rariteiten e.d. Deze voorwerpen zijn nodig om zijn museum ofwel rariteitenkabinet genaamd "Ripley's Believe it or not" draaiende te houden. Met het geld wat hij daarmee verdient kan hij zijn wereldreizen bekostigen. We schrijven het jaar 1936, locatie Egyptische woestijn. Ripley wordt achtervolgd door 2 schurken die het o.a. op zijn leven voorzien hebben. Hij belandt bij een standbeeld en met zijn rug tegen dit beeld wacht hij op het genadeschot van de boosdoeners. Plots gaat het beeld zoemen en de schurken, door angst bevangen, slaan op de vlucht. Na deze wonderbaarlijke redding gaat Ripley naar New York, vergezeld van Mei Ling, een dame gespecialiseerd in de Oosterse vechtkunst en naar later zal blijken ideaal als vertaalster van Oosterse geschriften. Aangekomen in zijn kantoor ontdekt hij dat alles overhoop is gehaald door de onverlaten, die op zoek waren naar geschriften en sleutelcodes van de tombe van de eerste keizer van China. In die tombe bevindt zich een zegel en de bezitter daarvan zal goddelijke macht verkrijgen. Voor Ripley zal het zaak zijn om later zelf op zoek te gaan naar die sleutelcodes en hij moet voorkomen dat anderen in het bezit geraken van dat zegel. Het is de vooravond van de Tweede Wereldoorlog en het bezit van dat zegel kan leiden tot een verstoring van de balans in de machtsverhoudingen in het Verre Oosten. Terug nu naar het kantoor. Ripley's zaakgelastigde, ene Feng Li, zit vastgebonden op een stoel en wordt bedreigd door een dodelijk-giftige cobra, achtergelaten door de booswichten.

Het spel begint en je eerste taak is Feng Li te bevrijden uit zijn benarde positie. Doe je niets, dan is het al gauw game over. Gelukkig werkt het spel met zogenaamde auto-resurrect, wat inhoudt dat je meteen weer verder kunt spelen vanaf het punt waar het mis ging. Een







samourai-zwaard brengt uitkomst, met een houw slaat Ripley de cobra in 2 stukken. Probleem opgelost? Fout! Mei Ling zegt het al: los het eens op op een manier waarbij de cobra, per slot van rekening één van je museumstukken, niet het loodje legt. Trek je je van Mei Ling's advies niets aan, dan kun je gewoon verder spelen maar dat kan consequenties hebben. Even opnieuw dus. Met een stok met lus, ligt op de grond, vang je de cobra en red je Feng Li, waarna je je eerste belangrijke informatie gaat opdoen.





Het gehele spel is in de Engelse taal, ondertiteling niet mogelijk. Je zult goed moeten luisteren, soms is de info die je krijgt eenmalig. Dit alles houdt in dat een goede kennis van de Engelse taal een vereiste is.

Ripley zal op zijn zoektocht naar de sleutel en zegel o.a. een bezoek brengen aan Paaseiland en het Andes-gebergte (via Peru), een bijzonder kasteel met schoppen-aas-motieven te Danzig, het vroegere Peking en een plaats in de uithoek van de Oriënt, genaamd Sikkim. Hij zal op zijn zoektocht constant op zijn hoede moeten zijn voor rivalen en een romance met ene Samantha zal diepe indruk op Ripley nalaten. Tijdens zijn reizen is het ook noodzaak rariteiten te verzamelen om deze dan via diverse luchthavens op te sturen naar zijn "Believe it or not". Ripley kan deze voorwerpen persoonlijk naar New York brengen maar dat kost tijd en geld. Je krijgt verder te maken met vele raadsels, puzzels en ook een doolhof te Sikkim (niet al te moeilijk, wel uittekenen om de weg niet kwijt te raken; hier vind je, verklap ik al vast, 2 voorwerpen).





SPEL EN BEDIENING

Een paar opmerkelijke en positieve mogelijkheden van TROML zijn, naast de al eerder genoemde auto-resurrect, de mogelijkheid tot saven in meerdere slots, auto-scrolling en (zo noem ik het maar) de mogelijkheid tot "snelle teleport". Dit laatste werkt als volgt. Ripley loopt van a naar b. Dit gaat niet al te snel en kan hinderlijk zijn wanneer je weer voor de zoveelste maal dit stuk moet lopen. Geef aan waar je Ripley hebben wilt en druk op de spatiebalk (rechtermuisknop of F-toets kan ook). Ripley wordt nu als het ware in één keer naar b "geteleporteerd".

De bediening van het spel is uiterst vriendelijk. Je werkt slechts met een vijftal pictogrammen: look, take, use/manipulate, inventory open/dicht en menu's, die allen voor zich spreken.

Ripley verplaatst zich over de wereldbol per vliegtuig. Bij een luchthaven boek je een vlucht en kun je direct of wat later (mocht je weer eens wat vergeten zijn) vertrekken. Vergeet op die luchthavens niet geld te wisselen. Met Amerikaanse dollars kom je in Danzig niet erg ver. De mogelijkheid bestaat ook om voorwerpen als pakje te versturen en soms ontvang je op bepaalde luchthavens berichtjes die in een apart item in je inventory worden bijgehouden. Een ander item in je inventory, je journal, is zeer belangrijk. Door je journal op bepaalde dingen te klikken zal Ripley een schets maken (ook voor in het rariteiten-kabinet waar je, als je terugkomt en de cartoons aanklikt, zult zien dat zij vervangen zijn door jouw gemaakte schetsen). Op Paaseiland bijvoorbeeld levert dit journal (wel eerst schetsen) waardevolle tips op bij het zoeken naar een belangrijk item.

De enige minpunten van TROML zijn misschien het regelmatig afzoeken van het scherm naar minuscule details en de mogelijkheid dat je items op meerdere manieren kunt gebruiken en/of op elkaar kunt klikken. Dit kan het spel voor een beginner tot een helse crime maken. De fanatieke adventure-player zal dit juist als een extra uitdaging beschouwen.

Het spel belooft minimaal 50 uur speelplezier volgens de makers. Aanvankelijk dacht ik dat ze overdreven (Paaseiland was een niet al te moeilijke klus) maar toen ik eenmaal in Danzig in het laboratorium was aangekomen, gelegen onder de biljarttafel begon het pas echt. Uren ben je kwijt met het zoeken naar een uitweg en het te pakken krijgen van een sieraad. In het bijgeleverde spelersgidsje (voor de beginner) kun je tips lezen hoe je de problemen in Peking moet oplossen maar wanneer het verhaal verder gaat, ben je op jezelf aangewezen.

CONCLUSIE

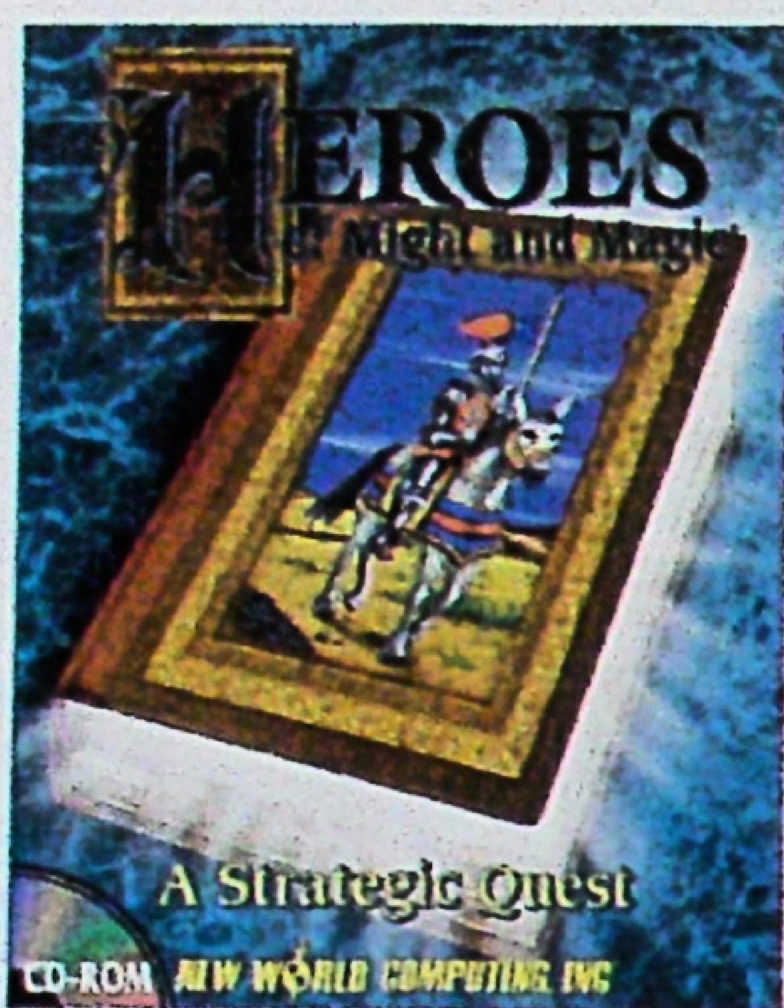
THE RIDDLE OF MASTER LU is een grafisch adventure van absolute topklasse. Eindelijk eens een spel dat je niet in 2 of 3 avondjes uitspeelt. Geluid, muziek en vooral beeld zijn superieur. Spraak is goed te verstaan en helder van klank. Voeg daarbij de extra toegevoegde pluspuntmogelijkheden (zie hierboven) en het gebruiksgemak, dan hebben we nu een spel in dit genre waar er wat mij betreft meer van mogen komen. De moeilijkheidsgraad is pittig, maar dankzij het toegevoegde spelersgidsje kunnen ook beginners een heel eind komen. Kennis van de Engelse taal is zoals gezegd een vereiste (ondertiteling ontbreekt).

Een aanrader voor gevorderden in dit genre!

Peter Postma

BEELD:	10
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door CD-Contact Data.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Softwarehuis: New World Computing.
Min. 80486/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1-4.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 119,=

Ook uitgebracht voor Macintosh..
2 spelers kunnen spelen via een (nul)modem. Meerdere spelers via een NetBios compatible netwerk.
Meerdere Macintosh gebruikers kunnen via een Local Talk compatible netwerk spelen.



EURO-BUG

Een groot deel van de Europese persing van de MS-DOS CD-ROM bevat een ernstige fout: de file HEROES.EXE ontbreekt. Zonder dit startcommando is het programma volkomen waardeloos. Vergewis je er dus bij aankoop van dat deze file op de schijf aanwezig is en dat je versie 1.2 van Heroes of Might & Magic hebt. De update van versie 1.0 naar 1.2 verhelpt tevens enkele "vastlopers" en problemen bij het werken via (nul)modem.

STRATEGIE MET RPG INVLOEDEN

New World Computing is wereldberoemd geworden met de MIGHT & MAGIC serie: uitstekende Role Playing Games, die opvallen door kleurige graphics en fraaie animaties. Het strategiespel HEROES OF MIGHT & MAGIC is gebaseerd op deze serie en dat is vooral te zien aan de landkaarten, waarop de aktie plaatsvindt en aan de figuurtjes, die jij en je tegenstanders in je legers kunnen opnemen. De Dwarves, Elves, Ogres, Orcs, Druids, Unicorns, Dragons en nog talloze andere bekenden uit de M&M reeks zijn vertegenwoordigd.

Na het (razendsnelle) installeren en opstarten volgt een tekenfilmpje, waarin de 4 hoofdpersonen te paard door "het volk" (alle in het spel voorkomende manschappen) worden toegejuicht onder begeleiding van een "heroïsch" muziekje. Doordat HOM&M in SVGA met hoge resolutie is uitgevoerd, zijn de graphics enorm gedetailleerd en kleurrijk.
Het spel is opgedeeld in 18 scenario's (bij mij nu 19; go Gamers in Compuserve en download CIVILWAR.ZIP uit Lib.4) en een campaign. Deze campaign bestaat uit 8 scenario's, die allemaal gewonnen dienen te worden. Een "random map" mogelijkheid, zoals die bij Warlords voorkomt, ontbreekt jammer genoeg en ook een scenario-editor ontbreekt.
In een keuzemenu kun je één van de 4 moeilijkheidsgraden bepalen, het aantal tegenstanders (1 t/m 3) met hun intelligentiepeil en een kleur voor de vlag van je koninkrijk uitzoeken. Met het aktiveren van de "King of the Hill" optie ben je er zeker van dat alle tegenstanders zich onmiddellijk tegen je keren, als je de normale moeilijkheidsgraad te laag vindt.
De scenario's kunnen gespeeld worden op kleine, middelgrote en grote kaarten en ook weer op makkelijk, gemiddeld of moeilijk gezet worden. De uiteindelijke moeilijkheidsgraad bepaalt de prestaties van de speler in de highscore tabel.
Tenslotte zijn er 4 soorten helden: knights, barbarians, warlocks en sorceresses met specifieke eigenschappen, vaardigheden en basislegers.
Aanvullende informatie is te vinden in de uitvoerige en overzichtelijke handleiding en er is ook een "tutorial" om de basisprincipes onder de knie te krijgen. Bijzonder fraai is een fullcolor en geplastificeerde 'reference-guide' waarop de figuren en hun vaardigheden alsmede een overzicht van de gebouwen zijn te vinden. Het omgaan met het spel is echter zo makkelijk, dat je vrijwel meteen aan de slag kunt gaan.

Bij de start van een nieuw scenario heeft elke speler 1 held en 1 vesting. Je mannetje of vrouwtje zit te paard bij de ingang en de directe omgeving van de kaart is zichtbaar. De rest van de kaart is donker, dus je hebt er geen flauwe notie van wat je tegenstanders uitspoken. De vesting stelt nog niet veel voor: 1 of 2 gebouwtjes, waarin zwakke legers wonen en een kasteel. Daar moet van alles bijgebouwd worden en dat kost geld, maar ook moet er gezorgd worden voor grondstoffen. Per beurt mag er één uitbreiding plaatsvinden, dus wat vind je belangrijk: een waterput om de bevolking sneller te laten groeien of een magiërsgilde van maximaal 4 verdiepingen, waarin je spreuken kunt leren? Of een kroeg om het moreel van de legers op te vijzelen, het dievengilde dat informatie over de tegenpartijen verschaft of gebouwen waarin de betere legers gehuisvest zijn? Als je vesting aan het water ligt, kan er ook nog een scheepswerf gebouwd worden, zodat je je troepen per schip over het water kunt sturen. Tevens kun je binnen het kasteel nieuwe helden recruteren (max.8) om op pad te sturen of om de vesting te verdedigen.

De held(in) wordt ongeduldig, dus die moet maar eens in aktie komen. Weer een keuze: laat je de legers thuis of gaan ze mee? Het is niet mogelijk om troepen alleen te laten reizen. Afhankelijk van het soort leger dat meegaat en de bodemgesteldheid kan je figuur een aantal stappen doen, waarbij er gelijk meer van het landschap zichtbaar wordt. En daar is het een drukte van belang: er zijn gebouwtjes met boeren, boogschutters etc. die zich -al dan niet tegen betaling- bij je leger aansluiten en er zijn mijnen waarop je je vlag kunt plaatsen zodat ze je vesting van grondstoffen voorzien. Zodra er echter een vijandelijk leger langskomt, is de tegenpartij de trotse eigenaar. Verder liggen her en der schatten verspreid, die je kunt pakken om meer geld te krijgen of om de vaardigheden van een held(in) op te voeren. Heel belangrijk zijn de obelisken: deze laten een deel van de kaart zien, welke bedekt is met stukjes van een legpuzzel. Hoe meer obelisken je bekijkt, des te duidelijker wordt de kaart totdat er een lokatie zichtbaar wordt met een rood kruis. Hier ligt het "ultimate artifact" begraven: een telkens







wisselend voorwerp dat de drager voorziet van magische krachten, een betere bescherming etc. Bij één van de campaigns is de opdracht het als eerste vinden van dit "ultimate artifact". Als een tegenstander dit voorwerp als eerste gevonden heeft en jij dus de campaign verloren hebt, is er overigens geen sprake van dat je dan bij de volgende poging weet waar het ligt, want die kaarten zijn "at random".
En natuurlijk stikt het ook nog van de vijanden. Overal staan legers opgesteld, die zich soms bij je aansluiten, als jouw leger zeer sterk is en de tronie van je held ze bevalt. Maar meestal is het vechten geblazen.

Gevechten kunnen zich voordoen binnen een vesting of in het open veld. De afloop van een gevecht is afhankelijk van je troepenmacht, want de helden vechten niet mee: die zitten comfortabel in een tentje. Er is een "auto" optie om de strijd door de computer te laten beslechten of je kunt de boel zelf onder controle houden, wat doorgaans wel aan te raden is. Gevechten vinden plaats in een apart scherm met beide partijen tegenover elkaar. Door de tent aan te klikken kun je per beurt 1 toverspreuk gebruiken. Troepen zijn vertegenwoordigd door 1 figuurtje met het aantal in cijfers aangeduid. Als jouw leger de strijd verliest, verlaat de leider je en is weer beschikbaar voor recrutering door jezelf of één van de tegenspelers. Helden kunnen nooit doodgaan.
Bij een gevecht binnen een vesting heeft de aanvallende partij een catapult als extra om de kasteelmuur systematisch af te breken, terwijl de verdediger buiten zijn legers ook nog het garnizoen heeft, dat -afhankelijk van het niveau van het magiërsgilde- vuurballen op de aanvallers afschiet.

VERSLAVEND

Zoals alle spellen in dit genre (bijv. Warlords, Master of Magic) is HEROES OF MIGHT & MAGIC weer zo'n programma, waarmee de uren voorbijvliegen zonder dat je er erg in hebt. Zelfs een eenvoudig scenario met een kleine kaart is een pittige opgave, omdat de kunstmatige intelligentie van de computertegenstanders op een behoorlijk hoog niveau ligt. Met een algemene moeilijkheidsgraad van 60% (tegenstanders "average") moet je al slim te werk gaan om te kunnen winnen. Ons bezwaar bij Warlords is altijd geweest, dat de afloop van gevechten zeer willekeurig is bij dat spel; bij Heroes is dat absoluut niet het geval. Echte regels zijn er niet: als speler moet je zelf bepalen welke strategie voor jou het beste is.





HEROES EN WINDOWS 95

Wat deze MS-DOS versie betreft het bekende verhaal: bij de een werkt Heroes probleemloos onder Win95, terwijl het spel bij een ander niet aan de gang te krijgen is. NWC heeft aangekondigd dat er binnenkort een speciale Windows 95 editie wordt uitgebracht, die in ieder geval meer scenario's zal bevatten en hoogstwaarschijnlijk een scenario-editor, alsmede nog wat "extra goodies". Wie het DOS pakket al heeft, kan een upgrade kopen voor US$ 15,=.



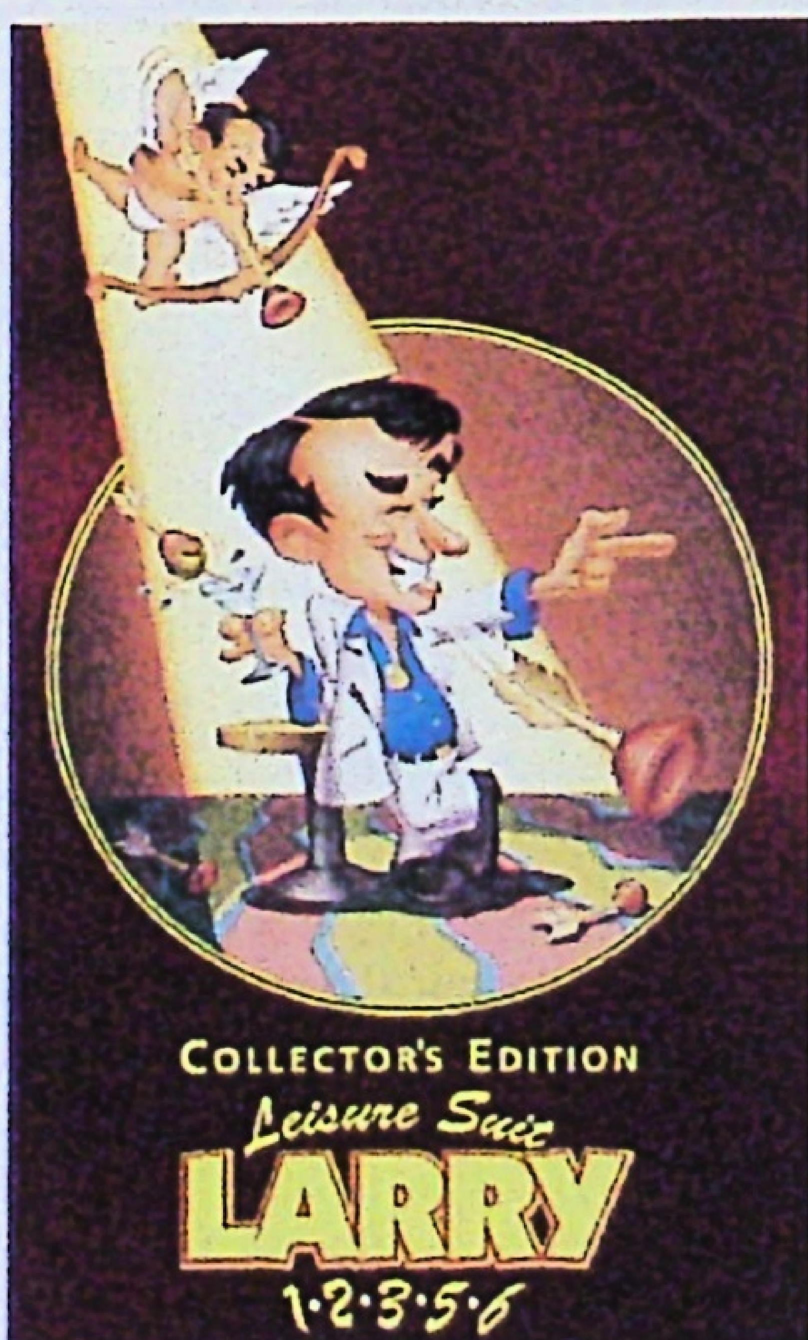
KONKLUSIE

Uitstekend spel! Grafisch puntgaaf met een levendigheid, die je zelden in strategiespellen tegenkomt. De geluidseffekten zijn prima, vooral tijdens de gevechten en bij gebruik van de magische spreuken, zoals bijvoorbeeld "Armageddon", waarmee niet alleen de tegenstanders maar ook je eigen legers in één klap uitgeroeid kunnen worden. De muziekjes zijn aardig en kunnen onafhankelijk van de effekten harder of zachter gezet worden. Spraak komt niet voor.
Ach, wat zit ik hier nog te typen. Ik ga nog even een rondje. En wie dat ook gaat doen, zal er zeker geen spijt van krijgen.

Jocelyn.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door CD-Contact Data.



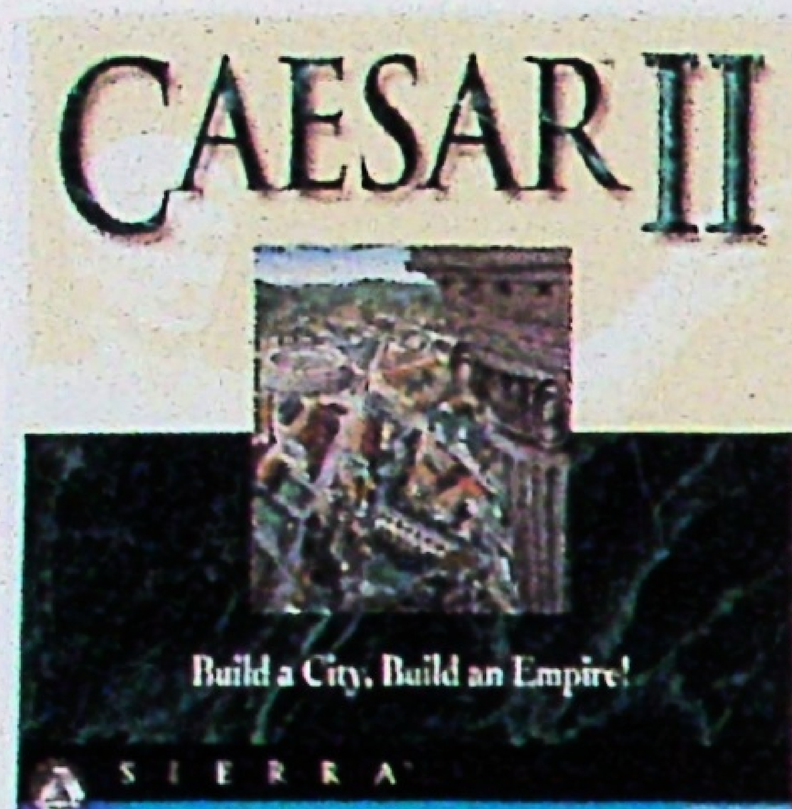
LARRY COLLECTORS EDITION

Softwarehuis: Sierra.
Min. 80386DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
AdLib, Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 79,95

Deze Larry collectie is zeer fraai uitgevoerd. Zowel de CD als de -volledig Nederlandstalige- handleiding zitten in een dikke, mooi geïllustreerde kaft, formaat bureau-agenda. De handleiding is 41 pagina's dik en rijkelijk voorzien van illustraties. Op de CD vind je niet alleen de afleveringen met de avonturen van onze anti-held Larry (deel 1 in zowel de EGA als de VGA versie) maar ook nog het volgende:
De Laffer Utilities voor Windows. Larry's Big Score: Take-A-Break pinball for Windows. Leisure Suit Larry's Casino met gokkasten, Black Jack en Poker. 2 interviews met Al Lowe, de bedenker van Larry. Een speelbare demo van Freddy Pharkas. Softporn, het klassieke tekstadventure dat aan Larry voorafging.

Al met al dus een heel fraai geheel dat de fans van Larry niet kunnen laten liggen, maar dat uiteraard ook een mooie en goedkope manier is om kennis te maken met de avonturen van Leisure Suit Larry.

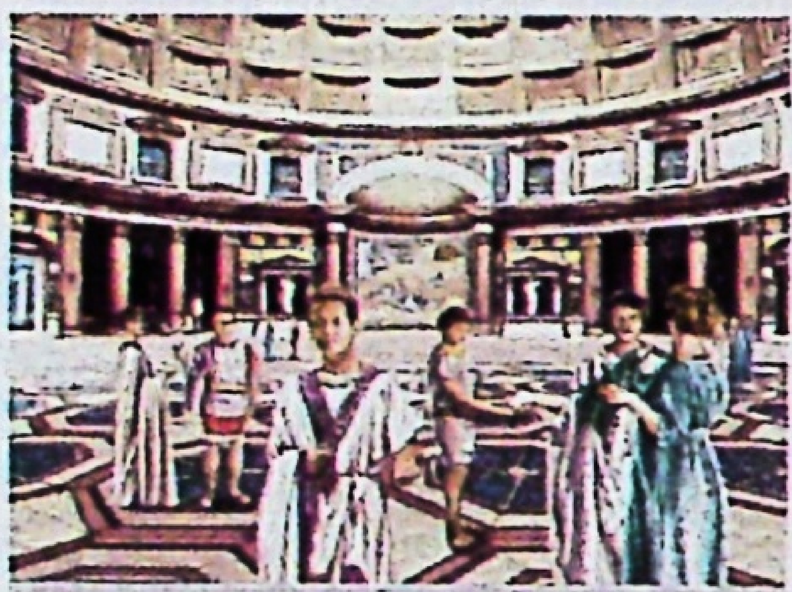
Beschikbaar gesteld door Homesoft.



CAESAR 2

Softwarehuis: Impressions.
Min. 80386DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Windows 95: Ja.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 79,=

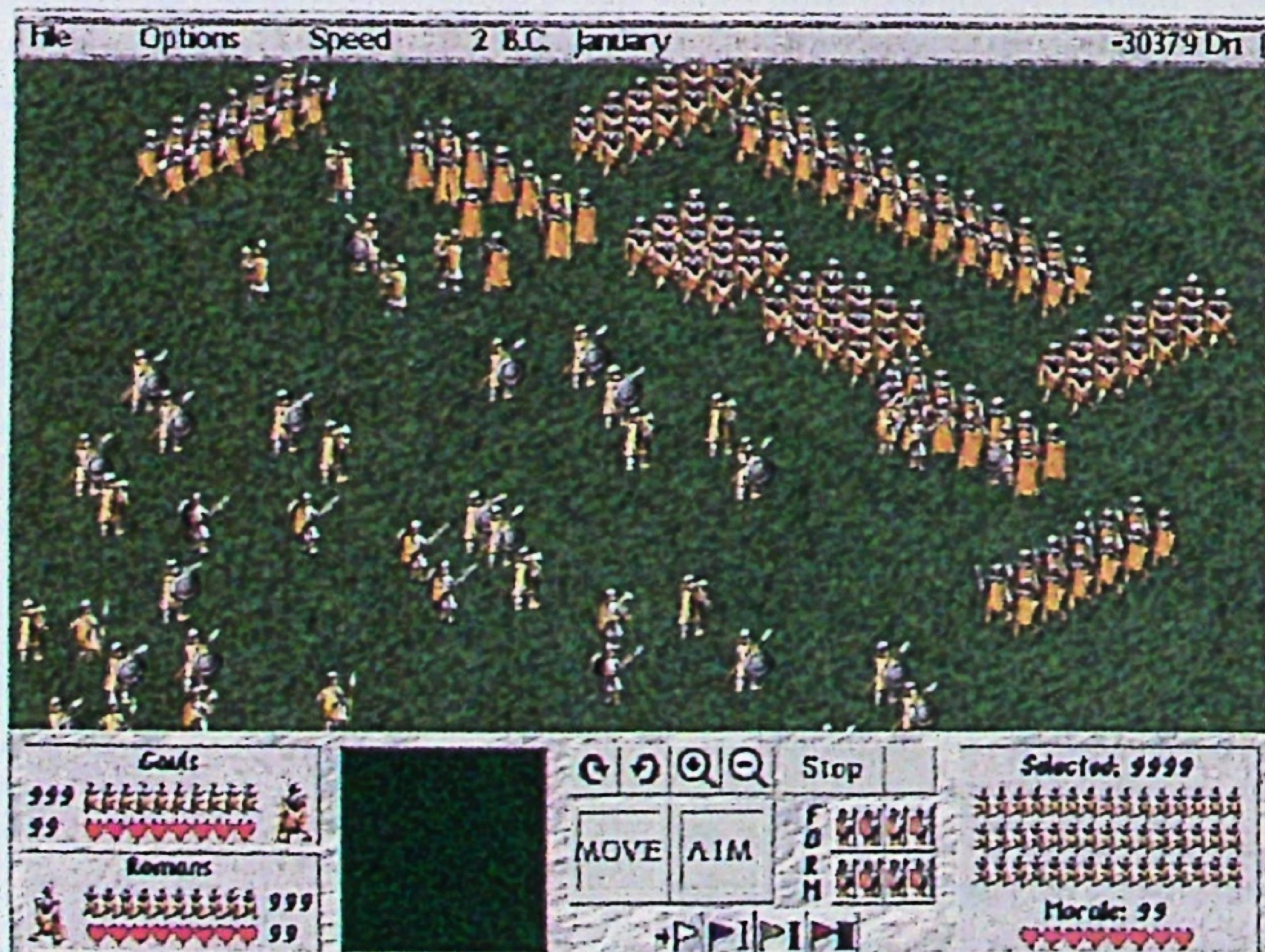
Aanbevolen: 80486DX, 8Mb., 2x speed CD-ROM drive, Localbus videokaart.

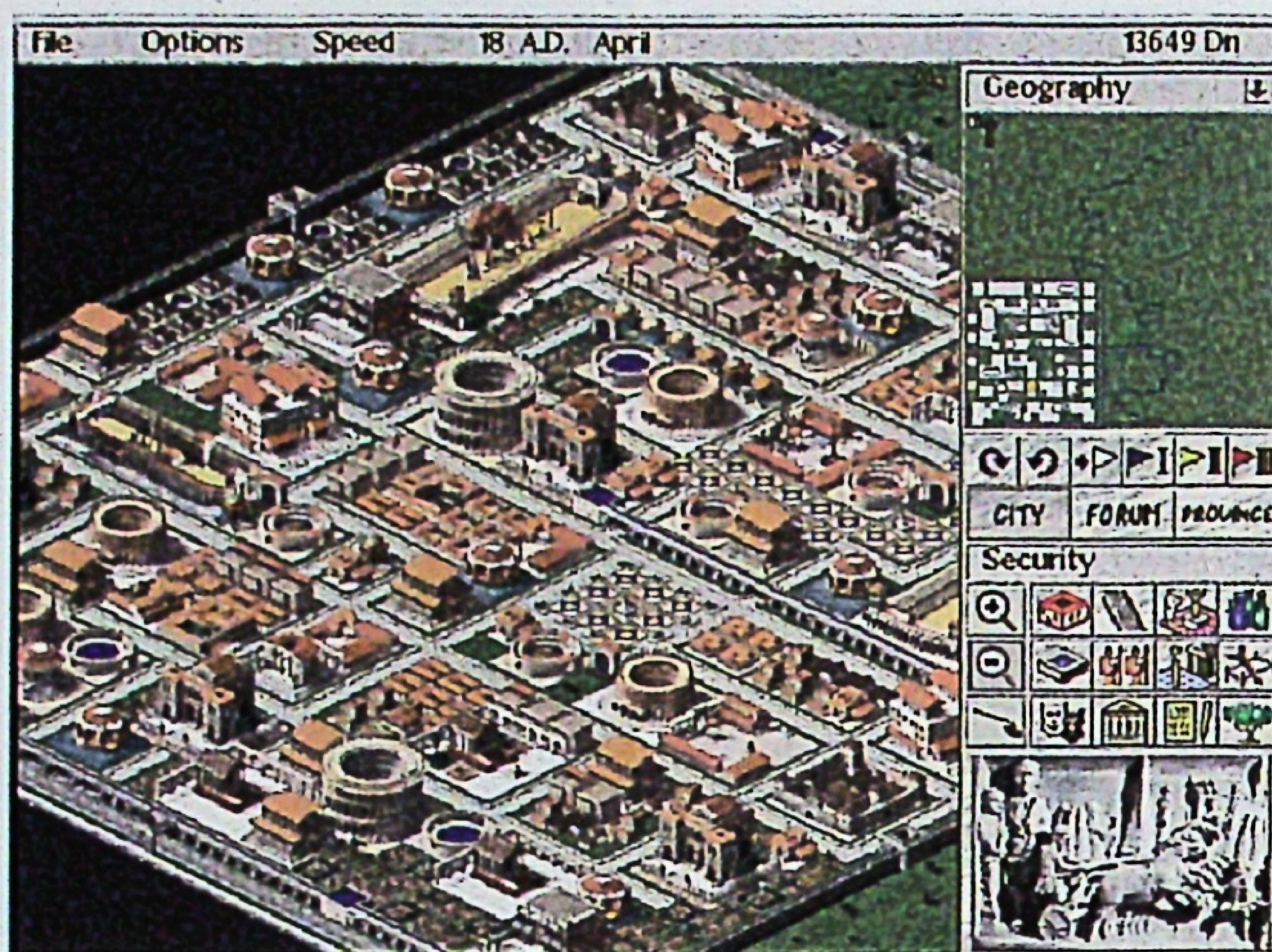


De voorganger van dit programma werd in Software Gids 19 besproken door Martijn van Gessel, die er toen bijna geen goed woord voor over had. Het spel had qua beeld en geluid weinig te bieden, en het programma zelf was niet bijster origineel. Volgens Martijn leek het teveel op SimCity.
Inmiddels zijn we een tijdje verder, en is Impressions met deel twee gekomen. In de tussenliggende tijd hebben vooral beeld en geluid een flinke opknapbeurt ondergaan. Het spel zit vol met muziek, gedigitaliseerde spraak, SVGA-beelden en de bij CD-ROM-spellen gebruikelijke filmpjes.
Hoewel ik Caesar 1 nooit heb gespeeld, had ik bij het spelen van dit doorslagje onmiddellijk het idee in SimCity verzeild te zijn geraakt. Weinig origineel dus, maar wel vakwerk.

Net als bij CAESAR draait CAESAR 2 om het bereiken van de hoogst mogelijke functie in het Romeinse Rijk: keizer worden. Natuurlijk gebeurt dat niet van de ene op de andere dag, daarvoor moet geknokt worden, soms letterlijk. Je krijgt de leiding over een regio van het grote Romeinse Rijk, en die taak dien je zo goed mogelijk te vervullen. Niet alleen moet je de hoofdstad opbouwen, onderhouden en laten groeien (SimCity), je dient ook voor infrastructuur te zorgen tussen de diverse steden in jouw provincie en de andere regio's en last but not least moet je je regio beschermen tegen aanvallende barbaren.
Doe je dat goed, dan klim je steeds hoger op in het Romeinse Rijk totdat uiteindelijk de baan van keizer de jouwe wordt.
Is je dit te ingewikkeld, dan kun je ook kiezen voor een spel waarbij je alleen een Romeinse stad dient te runnen. Dat is echter niet aan te raden, aangezien de meerwaarde van CAESAR 2 nu juist ligt in het feit dat je behalve je stad ook je provincie en je prestige in Rome in de gaten moet houden. Wie zonodig alleen steden wil bouwen, kan beter SimCity 2000 kopen (of hij of zij moet een gymnasiast zijn die idolaat is van Romeinse architectuur).







KONKLUSIE

Zoals ik hierboven al aangegeven heb, is CAESAR 2 vooral geschikt voor degenen die het zat zijn om alleen maar bezig te zijn met het bouwen van steden. CAESAR 2 kan weliswaar wat betreft het bouwen van een stad niet op tegen SimCity 2000, maar biedt als extra een vleugje politiek en strategie. Voor de liefhebbers van SC2000, Civilization en wat dies meer zij: aanrader!

Arjan Dasselaar.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



BURN: CYCLE

Softwarehuis: TripMedia.
MS-DOS:
min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., Windows 3.1+, VGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Windows compatible geluidskaart.
Macintosh:
min. 68040, min. 5Mb., System 7.0+, 2x speed CD-ROM drive, 256 kleuren.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 99,95

MS-DOS aanbevolen: 80486DX2/66.

Zowel de MS-DOS als de Macintosh versie staan op dezelfde CD. De tweede CD in het pakket bevat 11 audio-tracks. BURN:CYCLE is door ons gerecenseerd in Software gids nr. 29 aan de hand van de CD-I versie. Het spel is dus alweer een jaartje oud. Toen kreeg het spel een zeer goede beoordeling, want op het CD-I systeem was het een uniek programma. Op een PC zijn we wel wat gewend en is er inmiddels concurrentie; b.v. CYBERIA heeft veel weg van BURN:CYCLE.

Het is een aktie-adventure, 3-D uitgevoerd, met videobeelden, waarin echte acteurs zijn 'gemonteerd' in getekende achtergronden. Je moet veel schieten, zoeken en lopen in doolhoven, enkele eenvoudige puzzels oplossen en wat vliegwerk verrichten. Stilzitten is er dus niet bij.

De beelden zijn goed, maar inmiddels op de PC door de concurrenten wat achterhaald, vooral omdat veel van dergelijke spellen inmiddels in SVGA zijn uitgevoerd. Muziek en spelkwaliteit zijn nog steeds goed en het spel is niet al te lastig, zolang je maar niet te beroerd bent om enkele scènes meerdere keren te proberen.

BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

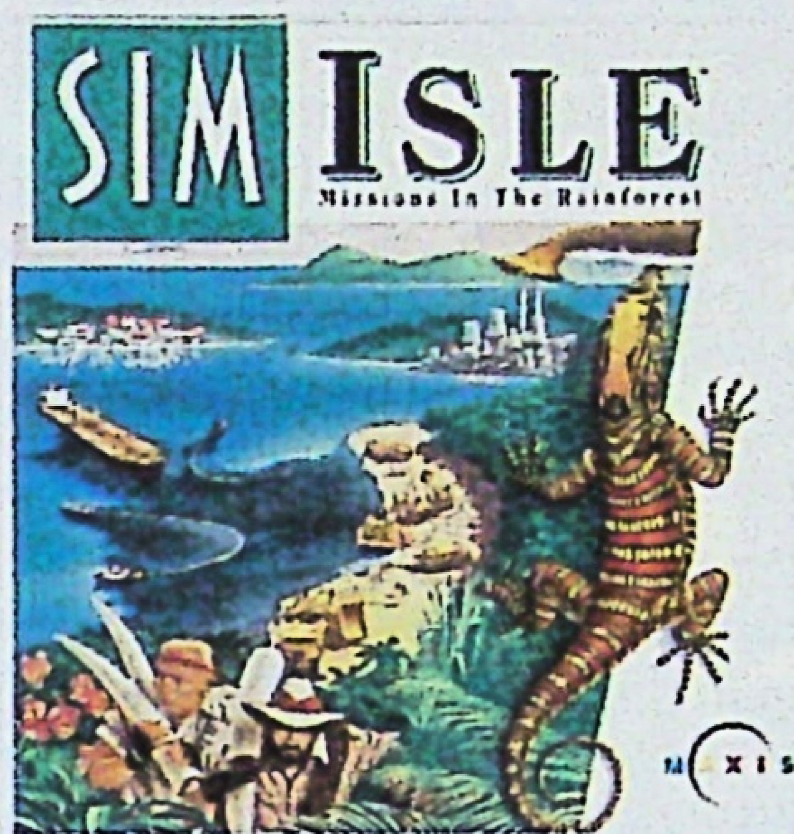
Beschikbaar gesteld door MVSP.

SIM ISLE. Mission In The Rainforest

Softwarehuis: Maxis.
Min. 80486/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatible.
Richtprijs: FL. 109,=

Ook uitgebracht voor Macintosh.

Aanbevolen: **Maxis adviseert een 486/66MHz., maar daarop draait het spel nog niet lekker. Persoonlijk houd ik het er dus op dat een Pentium noodzakelijk is om dit spel naar behoren te spelen, aangevuld met een snelle PCI-videokaart, 12Mb. of meer geheugen en een quad-CD-ROM-speler. Laat anders het spel maar gewoon in de winkel liggen.**



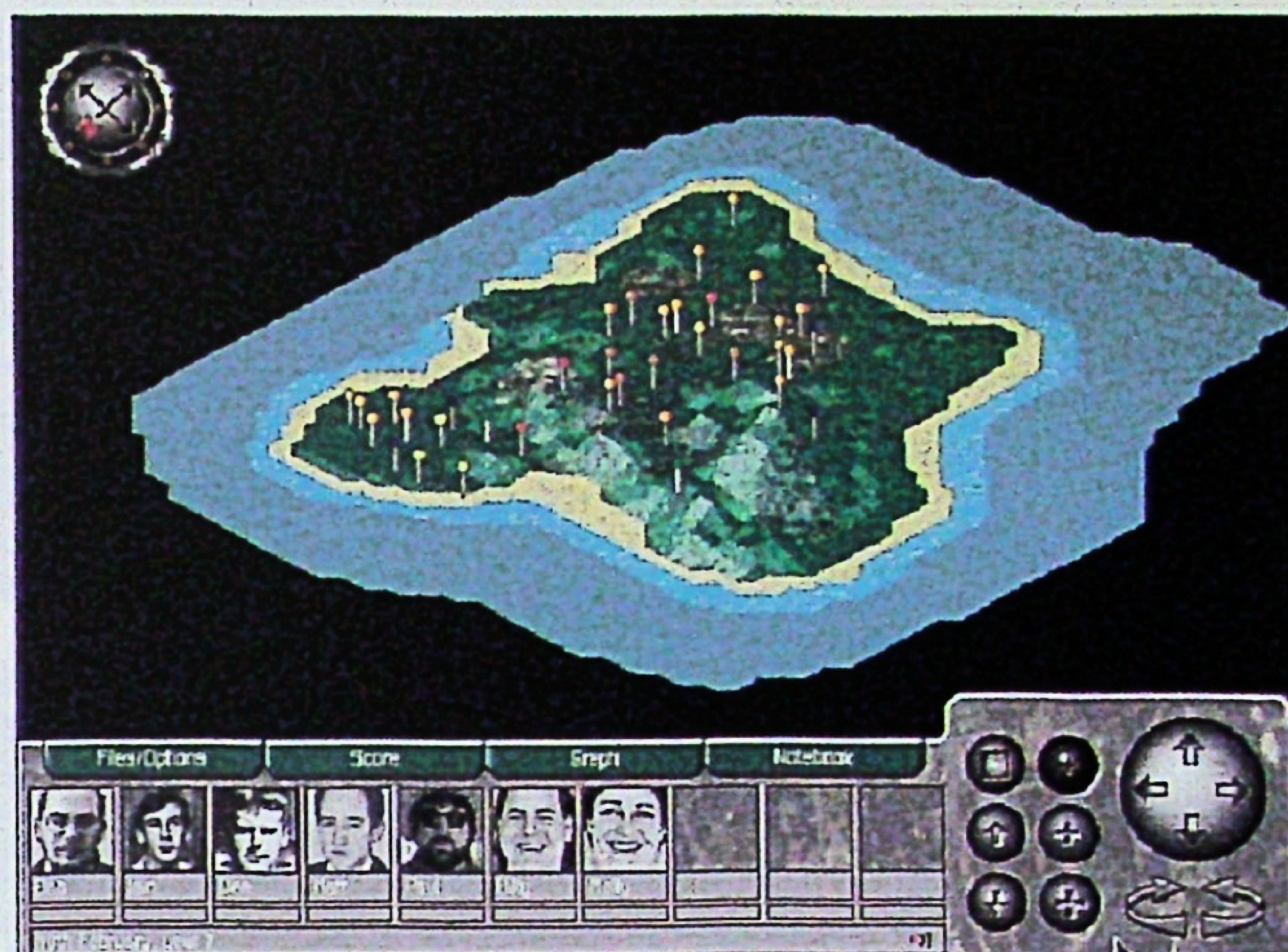
Maxis' nieuwste produkt is dus vooral traag. Op mijn 486DX/40MHz. was SimIsle niet vooruit te branden, hetgeen nog eens verergerd werd door het feit dat ik slechts over een single-speed CD-ROM speler beschik. Ook een bezoek aan mijn overbuurman bracht geen soelaas; zijn 66MHz. computer had eveneens de grootste moeite met SimIsle. Zelfs een eenvoudige taak als het iets verschuiven van de kaart van het eiland kostte op deze computer nog een goede seconde. Dat is behoorlijk irritant als je bedenkt dat er heel wat klikken nodig zijn om van de ene naar de andere kant van het eiland te komen.

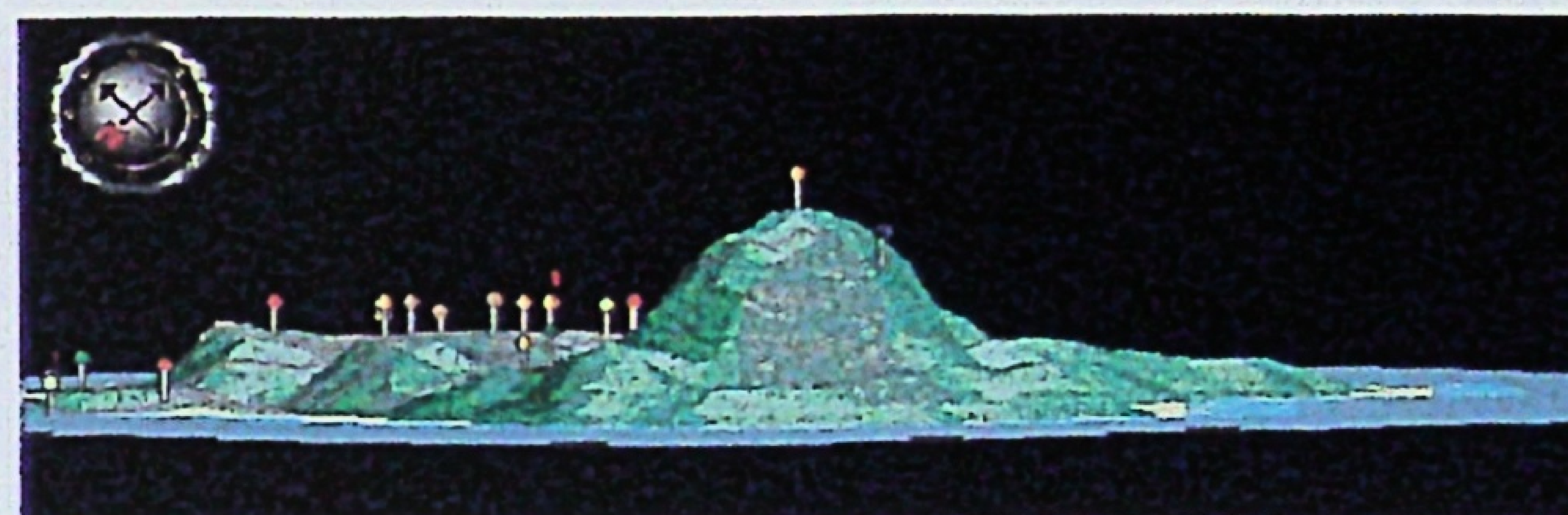
Voor diegenen met een forse computer danwel een dikke portemonnee om een forse computer te kunnen aanschaffen de eigenlijke recensie.

SimIsle geeft je de leiding over een eiland naar keuze, alwaar je het regenwoud mag gaan beschermen (en dus niet een eiland mag gaan bouwen, zoals een softwareboer abusievelijk vermeldde in zijn advertentie - nee, we noemen de naam van deze misleider niet). Mede daarom dacht Alfred dat, na al mijn gekanker op regenwoudonvriendelijke softwareverpakkingen, dit hét spel voor mij zou zijn. En eerlijk is eerlijk, het programma zit goed in elkaar. Het feit dat voor de doos de nodige milieuonvriendelijke kleurendrukinkt is gebruikt, zien we maar even door de vingers omdat de handleiding zwart-wit is en de doos goeddeels uit hergebruikt karton bestaat.

SimIsle verschilt in zoverre van de andere Maxis-produkten dat de nadruk nu veel meer ligt op door jou uit te voeren missies. Bij bijvoorbeeld SimCity waren er ook wel specifieke opdrachten die je kon uitvoeren, maar was het 'vrije' gedeelte van het programma waar je naar hartelust kon experimenteren het belangrijkste. Bij SimIsle is dit precies omgekeerd. Het spel kent 24 scenario's, waarin je talloze problemen moet oplossen. Zo krijg je te maken met eco-toeristen, die de boel vernielen, milieuvervuiling, onderontwikkelde dorpen, ontbossing en zelfs met UFO's.

Degenen die niet aan een missie gebonden willen zijn, kunnen gerust zijn. Het vijfentwintigste scenario is namelijk een zogenaamd random-scenario, dat je geheel de vrije hand geeft in wat je met je eiland wilt doen.





Makkelijk is SimIsle niet. Wat opvalt is dat het concept van het spel veel breder is dan bij andere titels. Je moet niet alleen het milieu in de gaten houden, maar ook zorgen voor de mijn- en bosbouw, de ontwikkeling van de dorpen, de toeristenindustrie en de energiecentrales. Ook dient er soms te worden gespeurd naar onontdekte diersoorten. Om dit alles te doen, heb je een team van medewerkers tot je beschikking, waardoor SimIsle een RPG-tintje krijgt.

Het spel is grafisch goed uitgevoerd en ook op het geluid (dat rechtstreeks van CD komt) valt niets aan te merken. Niets dan lof voor de handleiding, die je niet zozeer snel (daarvoor is het spel te ingewikkeld) alswel grondig wegwijs maakt in de archipel van SimIsle.

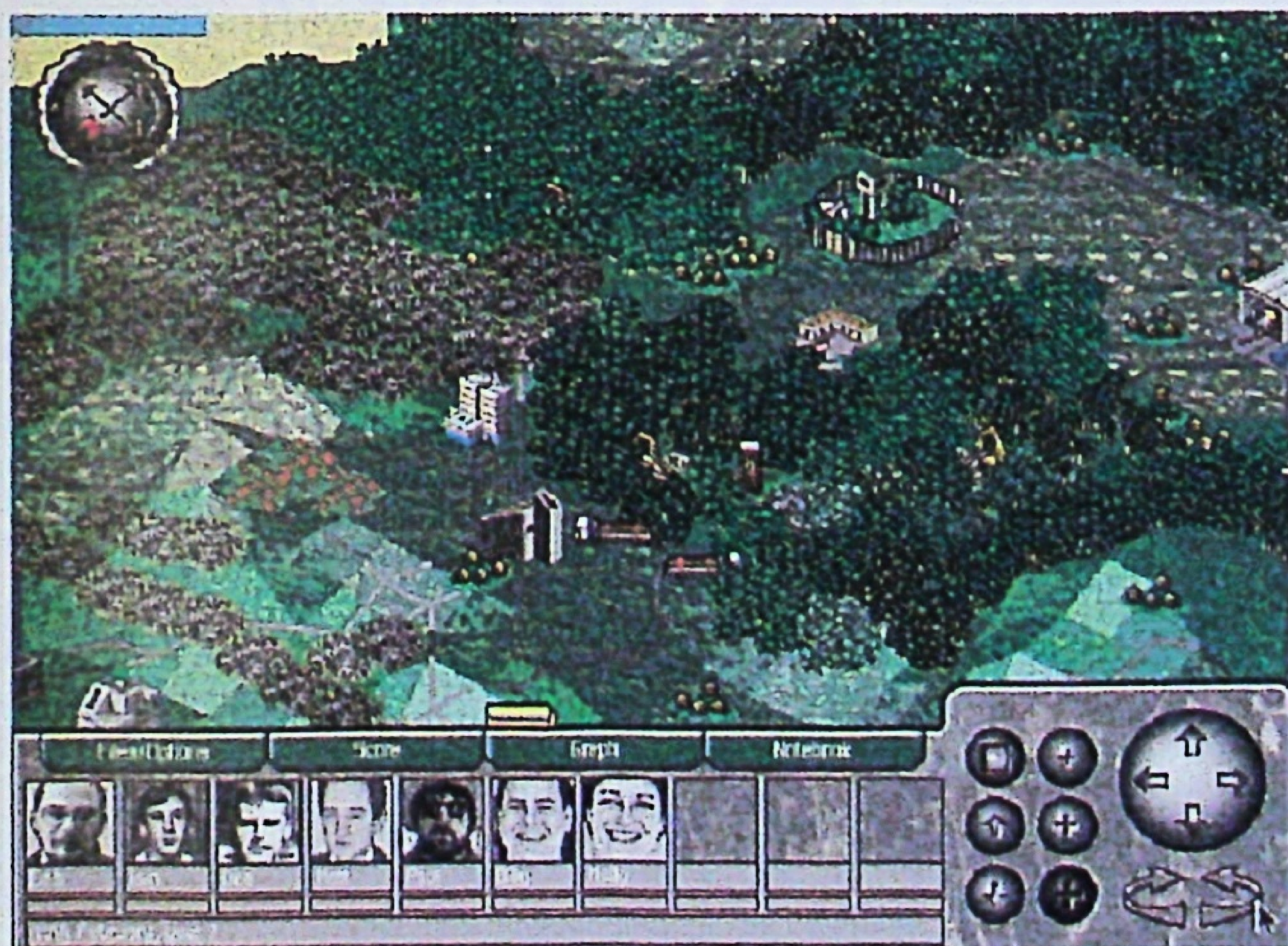
KONKLUSIE

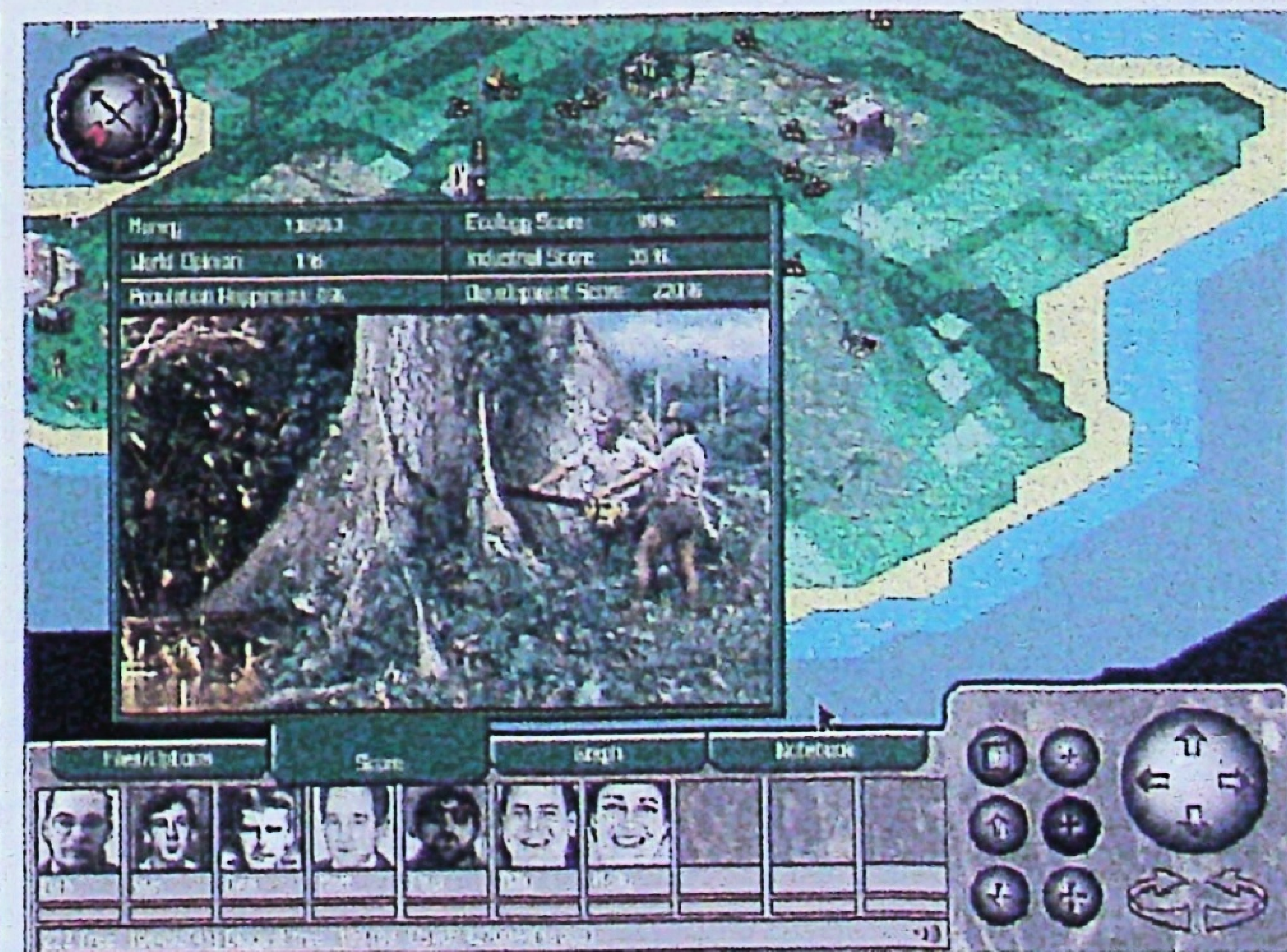
Behoudens de misleidende systeemeisen die Maxis verstrekt niets dan lof over Sim Isle. Voor alle fans van SimCity 2000 en Civilization, mits in het bezit van b.v. een DX/100 of, nog beter, een Pentium, geldt: kopen!

Arjan Dasselaar.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.







EMPIRE 2 THE ART OF WAR

Softwarehuis: New World Computing.
Min. 80386DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1-2.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 98,=

Aanbevolen 80486DX, 8Mb.
2 spelers kunnen spelen via een (nul)modem of een netwerk.

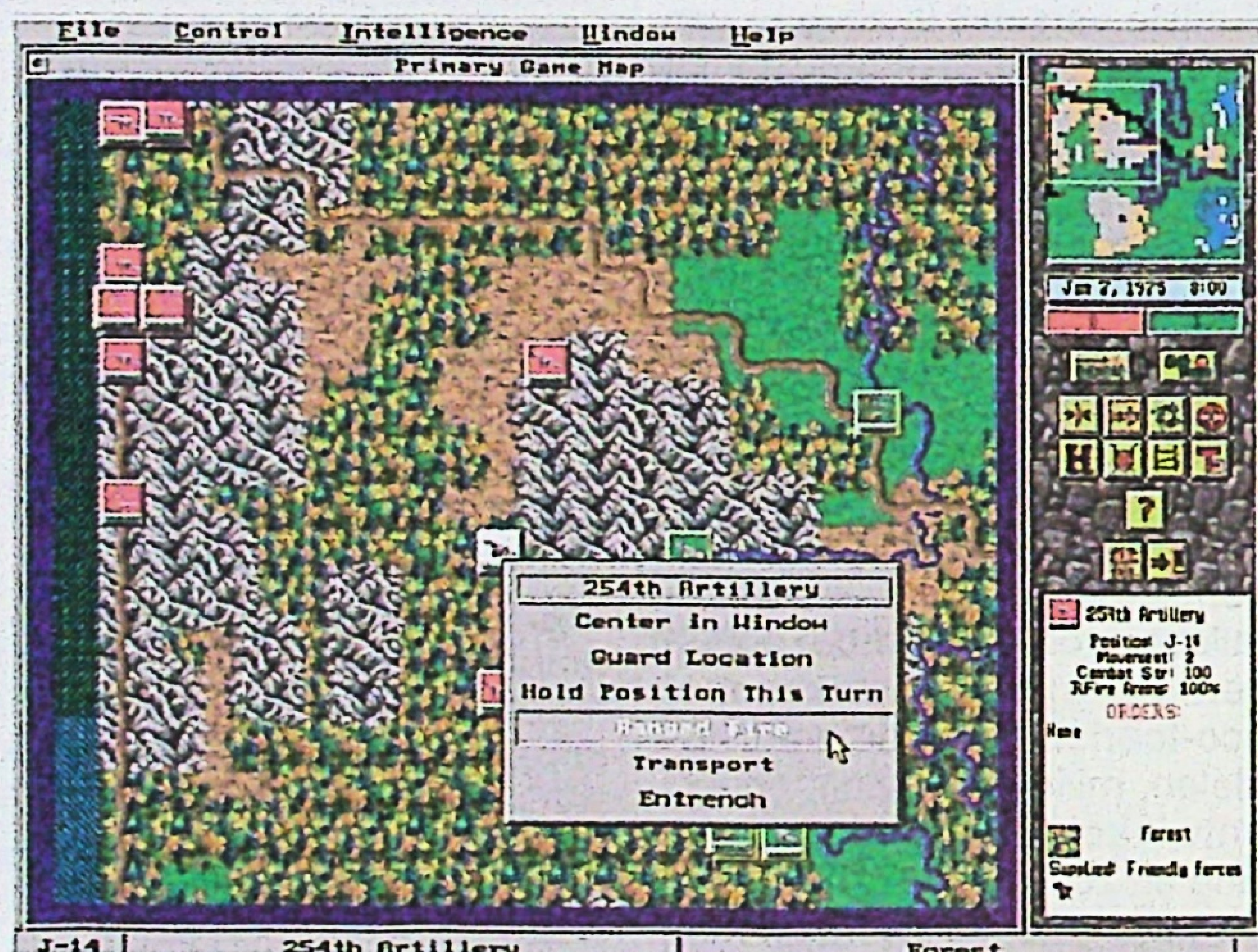
EMPIRE 2 beperkt de speler niet tot het eindeloos opnieuw spelen van dezelfde veldslag. In plaats daarvan kun je vrijwel iedere historische en niet-historische schermutseling op het computerscherm tot leven brengen. Het staat te lezen op de doos van EMPIRE 2. Dit is zeker juist, maar de kracht van het spel is daarmee tevens ook de zwakte van het spel. Het spelen van een gedetailleerde simulatie van een enkele veldslag kan heel wat meer bevrediging geven dan het naspelen van een hele reeks middelmatig uitgevoerde conflictjes.

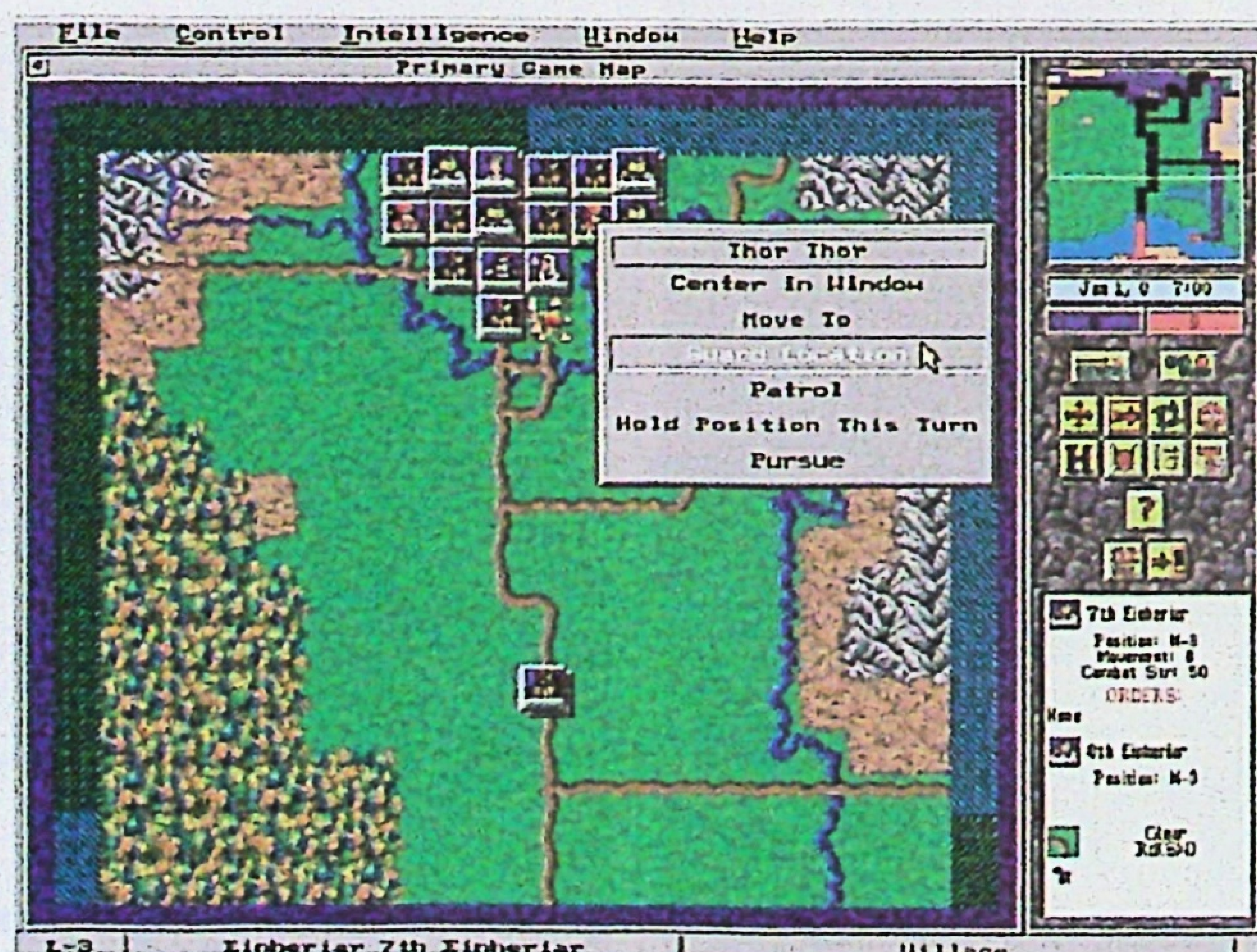
EMPIRE 2 is gemaakt door de programmeurs van White Wolf voor New World Computing en de kenners weten dan wat ze kunnen verwachten: een soepel lopend wargame met vrijwel onbeperkte mogelijkheden. EMPIRE is het strategische broertje van het tactische spel PERFECT GENERAL. PERFECT GENERAL 2 was op veel punten een verbetering van deel 1 en ook EMPIRE 2 overtreft qua graphics, geluid en speelbaarheid zijn voorganger. Het programma voert de speler door de geschiedenis van de krijgskunst. Van Alexander de Grote en Hannibal in de oudheid tot Henry V en Charles II in de middeleeuwen, van de Napoleontische oorlogen en de Amerikaanse Burgeroorlog tot de strijdtonelen van de Tweede Wereldoorlog, en dan verder ook nog een uitstapje naar een mogelijke toekomst en een zijsprongetje naar fantasiewerelden met elfen, tovenaars en monsters. Het lijkt bijna teveel, vooral als je bedenkt dat je met de editor ook nog eens bijna elke denkbare veldslag naar eigen inzicht in elkaar kan sleutelen.

SCHAAK

EMPIRE 2 heeft net zoals zijn voorgangers(s) nog steeds veel weg van een spelletje schaak. Zet je stukken neer op het bord, storm naar voren en kijk waar je uitkomt. De namen en de aanvalskracht van je vierkante speelstukjes kunnen steeds verschillen, maar het komt uiteindelijk toch steeds op hetzelfde neer. Dat neemt echter niet weg dat het spel er goed uitziet, goed klinkt en lekker speelt. Je kan altijd even een veldslagje doen, tegen de computer of tegen een menselijke tegenstander. De diepgang van de gedetailleerde veldslagen ontbreekt echter, net zoals de verslaving die een goede campagne biedt. Wie bijvoorbeeld het Ardennenoffensief van EMPIRE 2 tegen het Ardennenoffensief van PANZER GENERAL zet, moet wel concluderen dat de versie van PANZER GENERAL in alle opzichten superieur is. Vliegtuigen komen bijvoorbeeld niet voor in EMPIRE 2 en dus ook niet in het het Ardennen-scenario. Dat is niet realistisch, want hoewel de Amerikaanse luchtmacht een groot deel van de slag door slecht weer niet kon vliegen, kregen de Duitse troepen er ongenadig van langs toen de lucht na een aantal weken opklaarde.

De meest aantrekkelijke scenario's van EMPIRE 2 zijn naar mijn smaak die van de Napoleontische oorlogen en de Amerikaanse Burgeroorlog. Met alleen maar infanterie, cavalerie en artillerie op een gevarieerd terrein benadert zo'n veldslag wel enigszins de werkelijkheid. Sommige scenario's zijn bijna grappig. Wat te denken van het scenario waarbij je het monster Godzilla bestuurt bij zijn aanval op een Amerikaanse stad. Hoewel Godzilla zo sterk is dat hij veel tegenstanders al bij een enkele vurige uitademing uitschakelt, legt het monster het uiteindelijk wel toch af tegen alle tanks, soldaten en politiekorpsen die op hem af worden gestuurd. Daar komt bij dat Godzilla maar twaalf beurten heeft om zijn feitelijke doel, een kerncentrale, te bereiken. Een iets makkelijker scenario is dat, waarbij Godzilla de hulp krijgt van enkele van zijn kinderen (minidraakjes) om de stad te veroveren.





CANNAE

Met EMPIRE 2 kun je de slag bij Cannae (de vernietiging van de Romeinse legers door Hannibal) naspelen, Agincourt, Lepanto (een zeeslag tussen Turken en Christenen in 1571), Blenheim, Bunker Hill, Austerlitz, Waterloo, Shiloh, Antietam, Guadalcanal en ga zo nog maar een tijdje door. En dan zijn er nog diverse futuristische en fantasy-achtige veldslagen.
De editor werkt goed en maakt het mogelijk allerlei soorten kaarten in elkaar te plakken en daar een heleboel gevarieerde troepen op te zetten. Maak je eigen slag bij Nieuwpoort als je bijvoorbeeld een Nederlandse veldslag wil hebben.
EMPIRE 2 wordt gespeeld in een heleboel vensters en het is mogelijk op elke schaal kaarten op het scherm te brengen. De troepen kunnen met muisklikken makkelijk worden bediend. Aanvallen, ingraven, achtervolgen en bewaken is mogelijk. Bevoorrading speelt een belangrijke rol. Vaak dienen bepaalde punten te worden veroverd, maar tegelijkertijd moeten de depots beschermd worden, of je kan die van de vijand veroveren. Handig is dat elke eenheid een statusbar heeft, zodat je meteen kunt zien hoe goed of slecht de troepen erbij staan. Jammer is dat troepen maar met twee tegelijk kunnen worden gestapeld en feitelijk ook niet gemeenschappelijk kunnen aanvallen.
De eenheden zijn aardig getekend, net zoals de kaarten. De computer speelt erg agressief, soms tot zijn eigen ongeluk. Winnen is op het hoogste niveau niet makkelijk. Per modem, netwerk of op en computer kunnen ook menselijk tegenstanders worden bestreden.

Al met al is EMPIRE 2 een uitstekend spel voor beginners, met heel veel mogelijkheden, maar het gebrek aan diepgang breekt op den duur toch op.

Frank Buurman.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

Ripley's Believe It or Not! THE RIDDLE OF MASTER LU



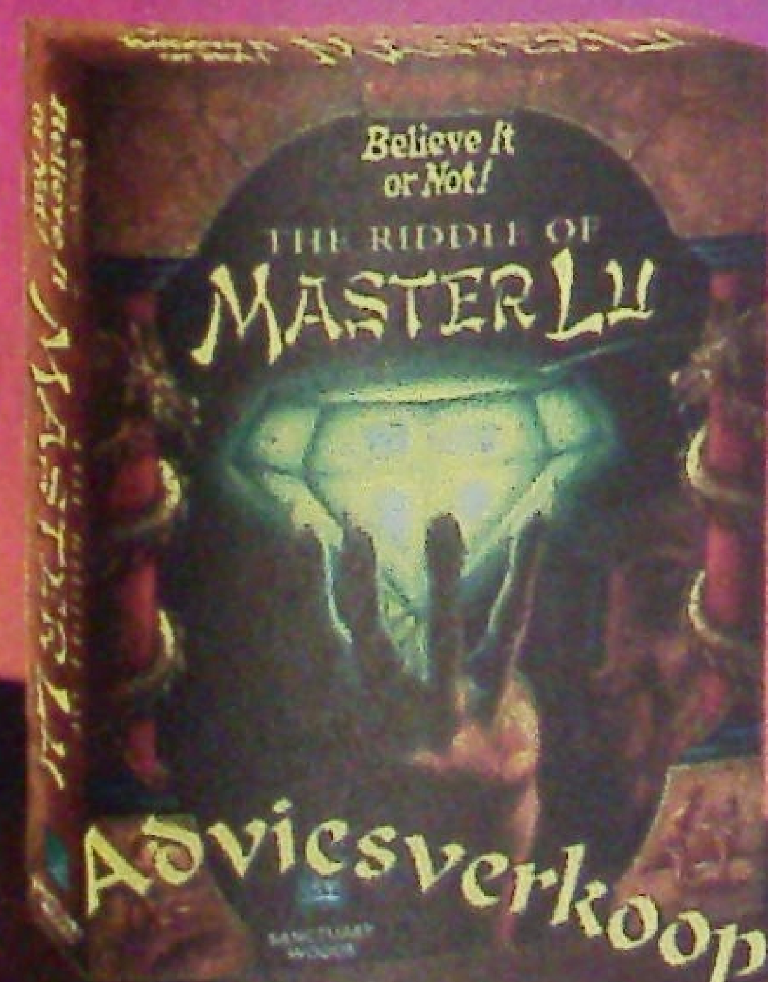








Full Motion Video Animatie
Gedigitaliseerde Soundtrack
Bewegende Achtergronden
Gedigitaliseerde Hoofdpersonen



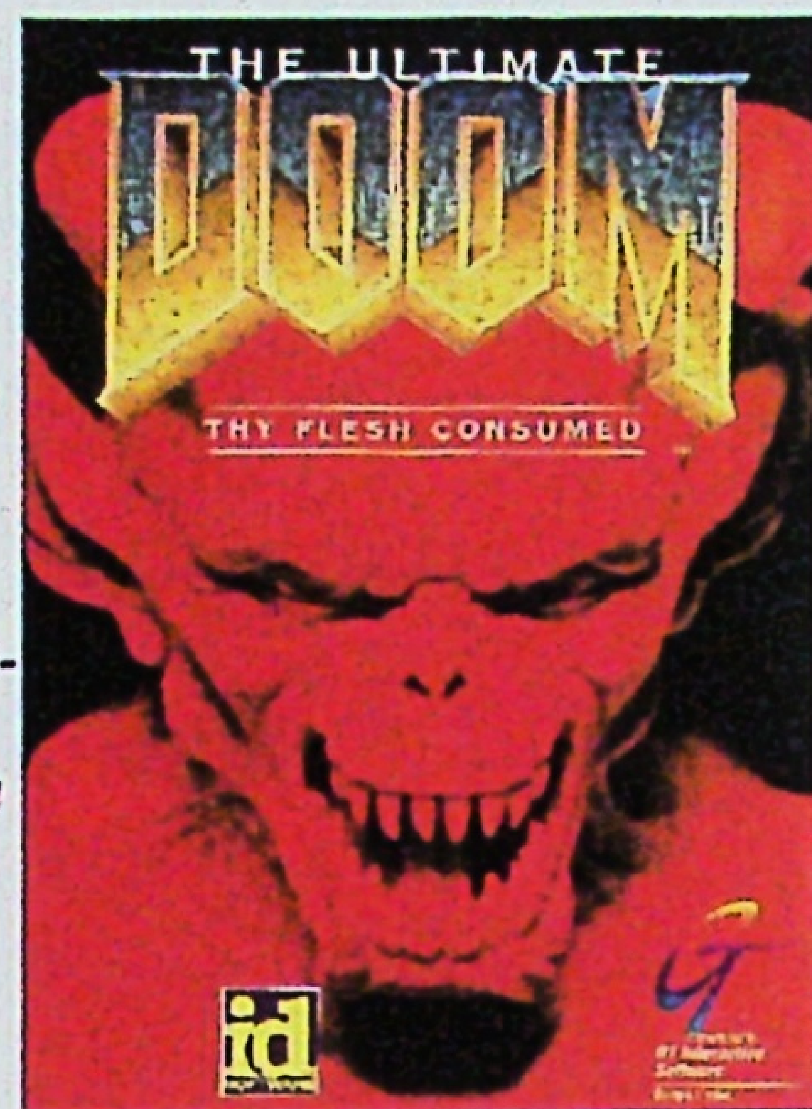
Adviesverkoopprijs Hfl. 129,=

CD Contact Data
077-4773701

DE PC CD-ROM ADVENTURE
VAN HET JAAR KOOP JE BIJ



AND THE DOOM GOES ON....



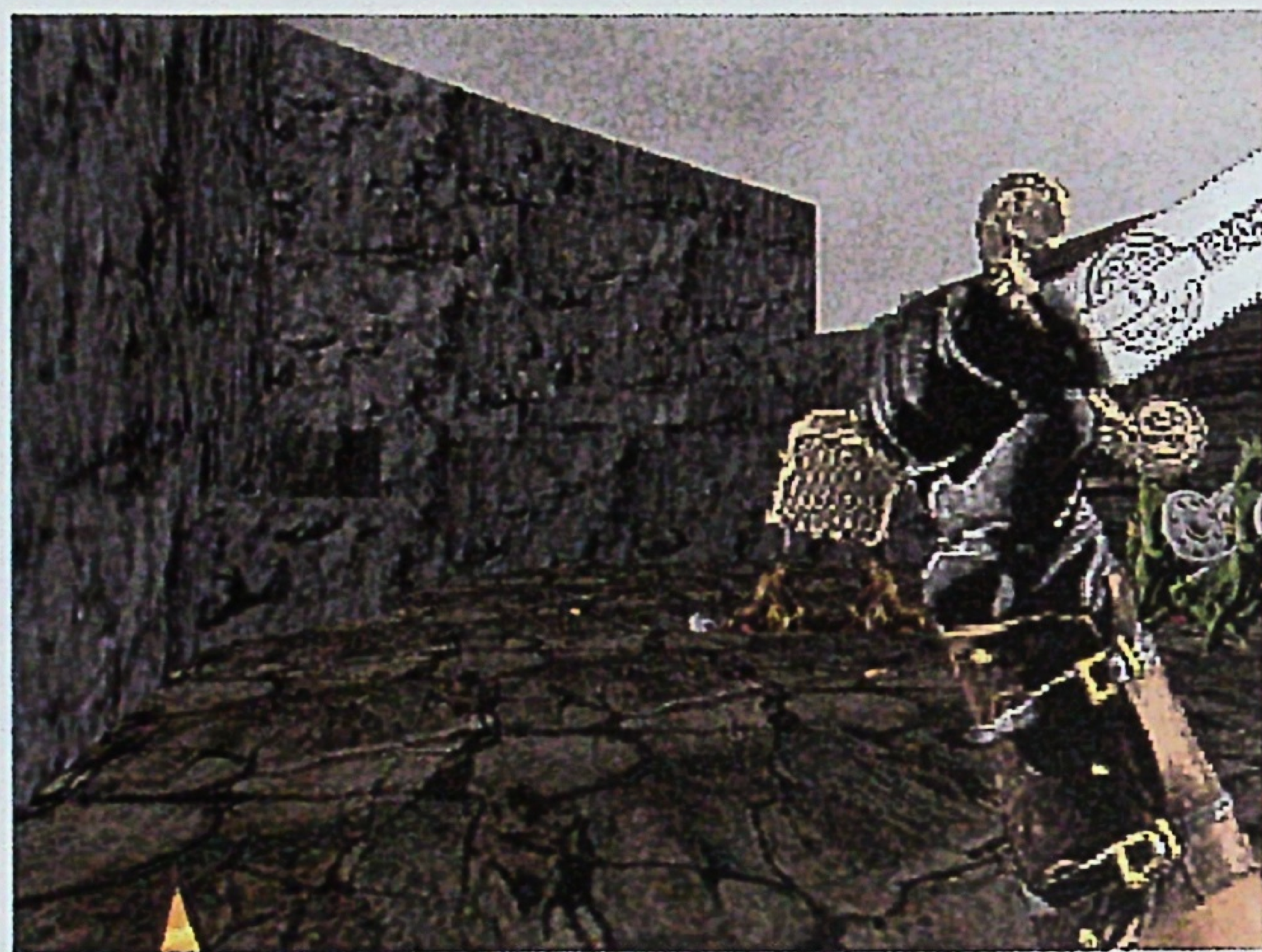
*Het begon in 1992 met Wolfenstein 3-D, een shareware "shoot-em-up" game van Apogee, dat wereldwijd insloeg als een bom. In veel landen werd het spel verboden vanwege het bloedige geweld en het feit, dat er geschoten werd op menselijke tegenstanders. In Duitsland rust een heus taboe op dergelijke software, zodat onze collega's aldaar in hun artikelen en hitlijsten b.v. D**M moeten schrijven i.p.v. DOOM.*
Onder de titel "Spear of Destiny" werd Wolfenstein korte tijd later uitgebracht door id Software, een afsplitsing van het Apogee team en de oorspronkelijke ontwerpers van de "engine" (besturingssysteem).
Gebaseerd op dezelfde engine werd in 1994 DOOM gelanceerd, waarbij het succes van Wolfenstein op slag verbleekte. DOOM is een wereldwijde hit, waarvoor tot op de dag van vandaag level-editors, map creators en tienduizenden aanvullende levels gemaakt worden. Dit omdat id Software de engine vrijgaf en aan de slag ging om het besturingssysteem verder te vervolmaken, hetgeen in DOOM 2 (begin 1995) toegepast werd.
Ook deze DOOM versie sloeg aan bij het publiek, wat in 1995 leidde tot een stortvloed aan "DOOM-klonen" van andere softwarehuizen, zoals Rise of the Triad (Apogee), Dark Forces (LucasArts), Operation Body Count (Capstone) enz. enz.
De "DOOM-MANIA" is echter nog lang niet voorbij, want de afgelopen maanden zijn er weer heel wat titels in dit genre bijgekomen. Deze kunnen alleen niet meer als "Doom-klonen" bestempeld worden, omdat elk spel wel elementen heeft, die het onderscheiden van de anderen. We gaan er een aantal onder de loep nemen.

ALGEMEEN

Even tussendoor voor degenen, die net hun computer van Sinterklaas of de Kerstman hebben gekregen. 3-D "Shoot-em-up" of "Hack-'n'-Slash" (hangt van de wapens af) aktiespellen spelen zich af in een gangenstelsel, kasteel, ruimteschip of waar dan ook en zijn meestal voorzien van een achtergrondverhaal, dat totaal onbelangrijk is. Wat dit soort spellen zo leuk maakt is dat je als speler vanuit de ogen van de hoofdpersoon het scherm inkijkt ("first person view") en daardoor het gevoel krijgt direkt bij de aktie betrokken te zijn. Bij de meest eenvoudige versies heb je de beschikking over een aantal wapens, dat via de cijfertoetsen op je keyboard geselecteerd kan worden. De funktietoetsen zijn voor het laden/saven en verdere scherm- en/of spelinstellingen. Met de cursortoetsen regel je de bewegingen, de CTRL toets is om wapens af te vuren en de spatiebalk om deuren en geheime panelen te openen. De TAB toets haalt de automapping (kaart van het level) tevoorschijn. Voorwerpen worden opgepakt door er simpelweg overheen te lopen.
Omdat deze engine bij vrijwel al dit soort spellen gelijk is, zijn ze ontzettend makkelijk in de bediening en kun je met een nieuwe titel gelijk aan de slag. Soms is het zelfs mogelijk CHEAT-codes van het ene spel in een ander toe te passen. Behalve met het toetsenbord kunnen deze games ook met joystick of gamepad gespeeld worden en soms met muis.
Doorgaans is er van deze titels een goedkope sharewareversie verkrijgbaar, waarmee 1 hoofdstuk gespeeld kan worden.

THE ULTIMATE DOOM

We beginnen met DOOM zelf. Voor FL. 69,= krijg je op CD-ROM de komplete 3 hoofdstukken van DOOM 1 met een extra episode: "Thy Flesh Consumed", dat uit 9 levels bestaat. De programmeurs van id Software hebben alle registers opengetrokken om het de meest fervente fanaten moeilijk te maken. Speel "Thy Flesh Consumed" maar eens op het "Nightmare" level! Op de CD-ROM is tevens de shareware versie van HERETIC opgenomen. Een luxe uitgevoerde handleiding in diverse talen geeft duidelijke spelaanwijzingen.
Minimale configuratie: 80386/33 met 4 Mb RAM. Soundblaster/Adlib geluidskaart (of compatible), 1x speed CD-ROM drive.
Vooral geschikt voor de puristen, die DOOM 2 al een verschrikking vonden en al helemaal niets willen weten van alle varianten, die er inmiddels zijn.



WITCHAVEN

Softwarehuis: Capstone.
Min. 80486DX/33Mhz. (Pentium aanbevolen voor SVGA mode), DOS 5.0+, 40Mb. ruimte op de harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Geheugen: min. 8Mb. VGA of SVGA videokaart. Ondersteunt alle bekende geluidskaarten.
Bediening: Muis, joystick, keyboard.
Aantal spelers: 1-16. 2 of meer spelers met IPX compatible netwerk of (nul)modem (min. 9600 baud).
Richtprijs: FL. 129,=

In advertenties prijst Capstone dit WITCHAVEN aan als zijnde een RPG, maar op de kloek uitgevoerde doos staat het iets realistischer omschreven: "The Spell is Cast! A first person medieval action adventure with Role-Playing elements". Daar kan ik me als fanatieke RPG-er wel mee verenigen.



Een vrij dunne, maar overzichtelijke Engelstalige handleiding geeft een goede uitleg over het spel en tevens is een "Command Card" bijgesloten met de toetsenbordfunkties, en dat zijn er bij WITCHAVEN nogal wat.
De Role-Playing elementen houden namelijk in, dat je begint met een experience van 0 en deze ervaring moet opbouwen teneinde spreuken te gebruiken. Deze zijn in het Labyrinth, waarin WITCHAVEN zich afspeelt, te vinden in de vorm van scrolls (perkamentrollen). Met de funktietoetsen worden de spells geselecteerd en met de "accent toets" (links naast de 1) geactiveerd. Er zijn 10 soorten wapens beschikbaar, die d.m.v. de cijfertoetsen gekozen kunnen worden. Verder worden er nog een stuk of 10 andere toetsen gebruikt, zodat ik op mijn programmeerbare joypadje knoppen tekort kwam. Het Labyrinth is werkelijk vergeven van de monsters, die het





je zelfs op "easy" behoorlijk lastig maken. Zie je ze van een afstand, dan zijn ze bezig met elkaar te vechten, maar zodra jij in de buurt komt, keren ze zich als één monster tegen je. Zorg dat je niet ingesloten raakt, want ze vallen je van alle kanten aan.
Behalve deze vijanden is er nog een constante dreiging: vuur, veel vuur! Bollen die uit de muren op je afgeschoten worden en lava-velden waar je doorheen moet (gelukkig zijn er flesjes met "resist fire", maar ook health-, strength- en andere potions).
Verder is WITCHAVEN het bekende werk: levels vrijmaken van tegenstanders, sleutels zoeken, bijzondere voorwerpen oppakken en zorgen dat je het volgende level haalt. Bij dit spel hoef je niet tegen de klok te racen om een bonus te halen. Je hoeft alleen maar te zorgen dat je een Pentagram te pakken krijgt om via een teleport naar een volgend level te komen.
Er zijn 25 levels, maar in de directory zien we ook nog level 30 t/m 35 staan. Bonuslevels?
Van WITCHAVEN is een demo in omloop, waarmee de eerste 3 velden gespeeld kunnen worden. Deze demo verschilt nogal van de uiteindelijke versie: de draak aan het eind van level 1, waar je haast niet langs kunt komen, kom je in de volledige versie pas veel later tegen. In de demo kun je geen wapens van tegenstanders oppakken en de kaart van de levels is iets afwijkend.
Al met al is WITCHAVEN een geslaagde variant in dit genre, die voor beginners misschien wat aan de moeilijke kant is en zeker niet geschikt is voor kinderen onder de 13 jaar. Grafisch ziet alles er mooi en vooral sfeervol uit, monsters zijn goed getekend en geanimeerd; de bewegingen zijn soepel.
De muziek is wat aan de zwakke kant, maar de geluidseffekten zijn vaak bloedstollend. Vergeet niet eens naar het intro te kijken, dat erg indrukwekkend is.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



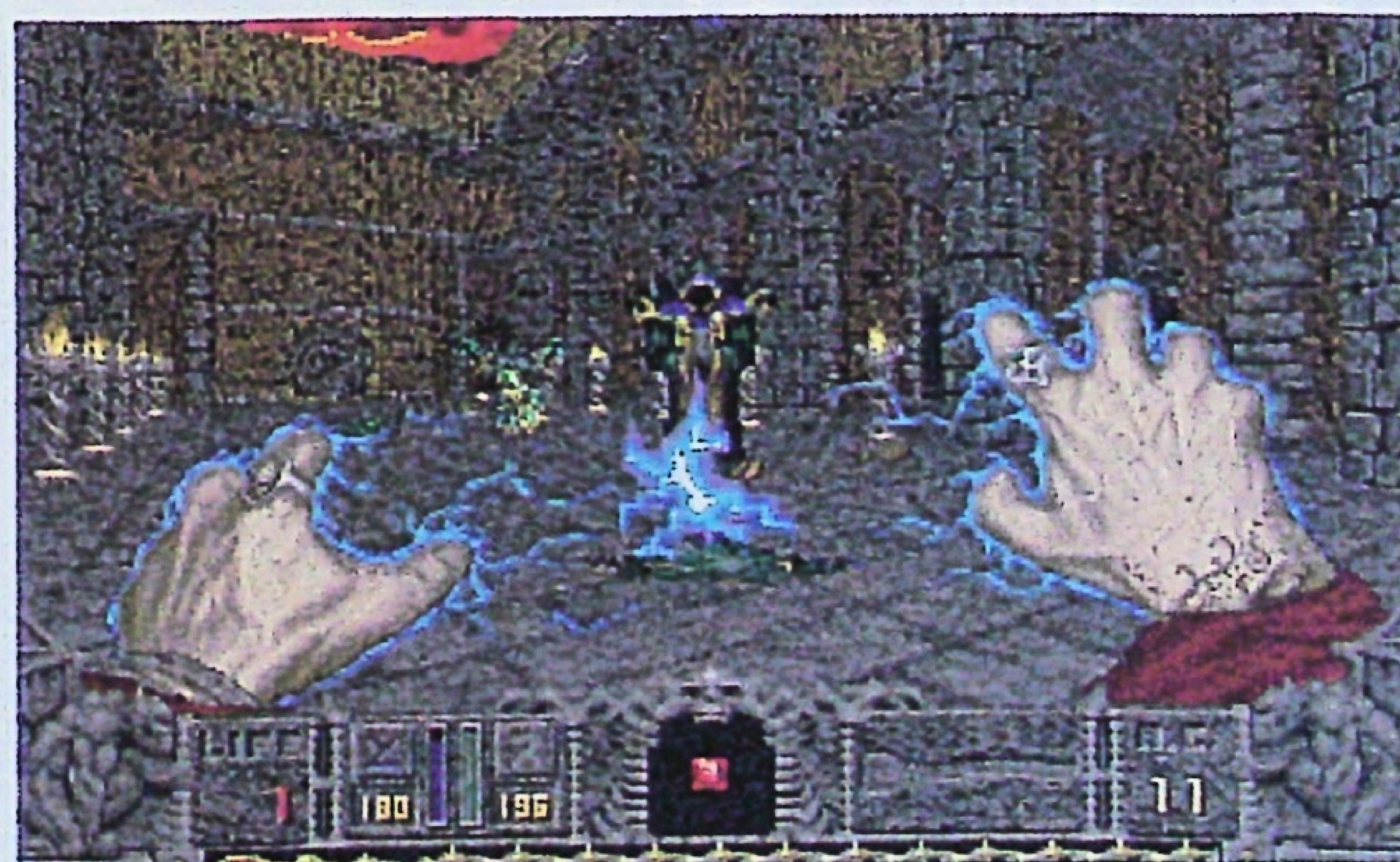
HEXEN, Beyond Heretic

Softwarehuis: id Software
Min. 80486DX/33Mhz. MS-DOS 5.0+, 2x speed CD-ROM drive, 25Mb. vrij op harddisk, 8Mb. RAM, VGA.
Keyboard, joystick, muis.
Ondersteunt Soundblaster, Adlib & compatible geluidskaarten.
Aantal spelers: 1-4.
Richtprijs: FL. 129,=

Ook uitgebracht op diskette. Maximaal 4 spelers kunnen spelen via een IPX netwerk, 2 spelers via (nul)modem op 9600 baud.

HEXEN wordt geleverd in een wat bescheidener doos dan WITCHAVEN, maar de documentatie is ontaard in een verwarrende puinhoop. Er is op het laatste nippertje zoveel veranderd aan het programma, dat de systeemeisen op de doos (386/33, 4Mb RAM, 1x speed CD-ROM drive) niet meer kloppen en men heeft niet de moeite genomen daar even een sticker met de juiste gegevens overheen te plakken. Fijn voor mensen die het pakket in de winkel kopen!
De doos en de handleiding geven een leeftijdsgrens aan van 12 jaar, terwijl op de jewelbox van de CD 15 jaar vermeld wordt.
De handleiding is uitgevoerd in 3 talen (Engels, Frans en Spaans), geeft duidelijke aanwijzingen, maar is nogal moeilijk te lezen omdat er een "handgeschreven" tekst is toegepast. Buiten de handleiding is nog een addendum bijgesloten met de nieuwe systeemeisen en aanwijzingen voor spelen met (nul)modem.
Op het allerlaatste moment is ook nog de mogelijkheid toegevoegd om de muziek rechtstreeks van de CD-ROM te laten spelen (22 tracks) en daarvoor zijn tevens instructies aanwezig.

Ook HEXEN speelt in een "Middeleeuwse" entourage en heeft net als Witchaven vage RPG-invloeden. Bij de start kun je kiezen uit 3 personages: een krijger, priester of magiër, die elk een eigen wapenarsenaal en vaardigheden hebben. HEXEN is de opvolger van Heretic (waarvan vreemd genoeg nooit een volledige versie is uitgebracht) en is qua bediening etc. vrijwel gelijk aan deze voorganger. Helaas is ook aan de grafische kwaliteit weinig nieuws toegevoegd, dus na het spelen van Witchaven was het wel even slikken bij het zien van de brokkelige beeldopbouw van de achtergronden en de monsters. Ondanks het feit dat ik Witchaven op mijn DX2/66 in VGA moest spelen, is de VGA kwaliteit van dat spel vele malen beter dan die van HEXEN, dat helemaal geen SVGA mogelijkheid biedt.
Maar goed, als de ogen eenmaal gewend zijn, wordt duidelijk dat dit spel toch ook potentieel heeft. Als Jocelyn the Mage moet ik zorgen de vijanden op een afstand te houden om ze met m'n staf neer te kunnen schieten, want in vrouw- tegenmonster gevechten is deze magiër niet veel waard.
HEXEN is onderverdeeld in "hubs" (minstens 5) in plaats van hoofdstukken. Binnen deze hubs zijn er diverse levels, die door middel van telepoorten leiden naar sublevels, geheime levels en andere lokaties. In het begin zijn er niet zoveel tegenstanders, maar is een dosis behendigheid meteen een vereiste. Zo zijn er draaideuren met daarachter belangrijke hendels, waar je moet meedraaien, razendsnel de hendel overhalen en weer draaien om er weer uit te komen, anders word je finaal verpletterd. Aardig is het feit, dat je de prachtige gebrandschilderde ramen in de enorme hal, waar je begint onder denderend glasgerinkel aan flarden

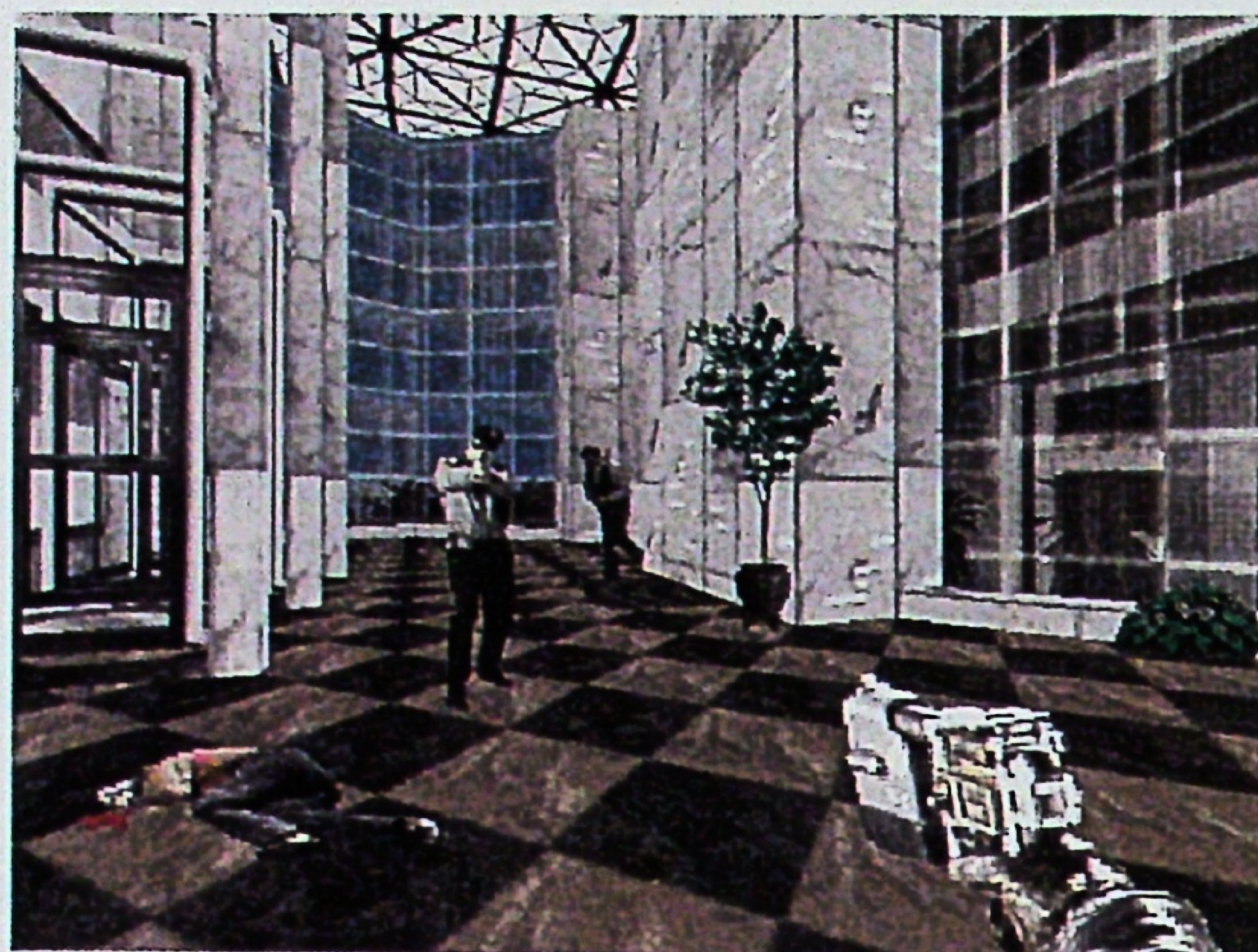




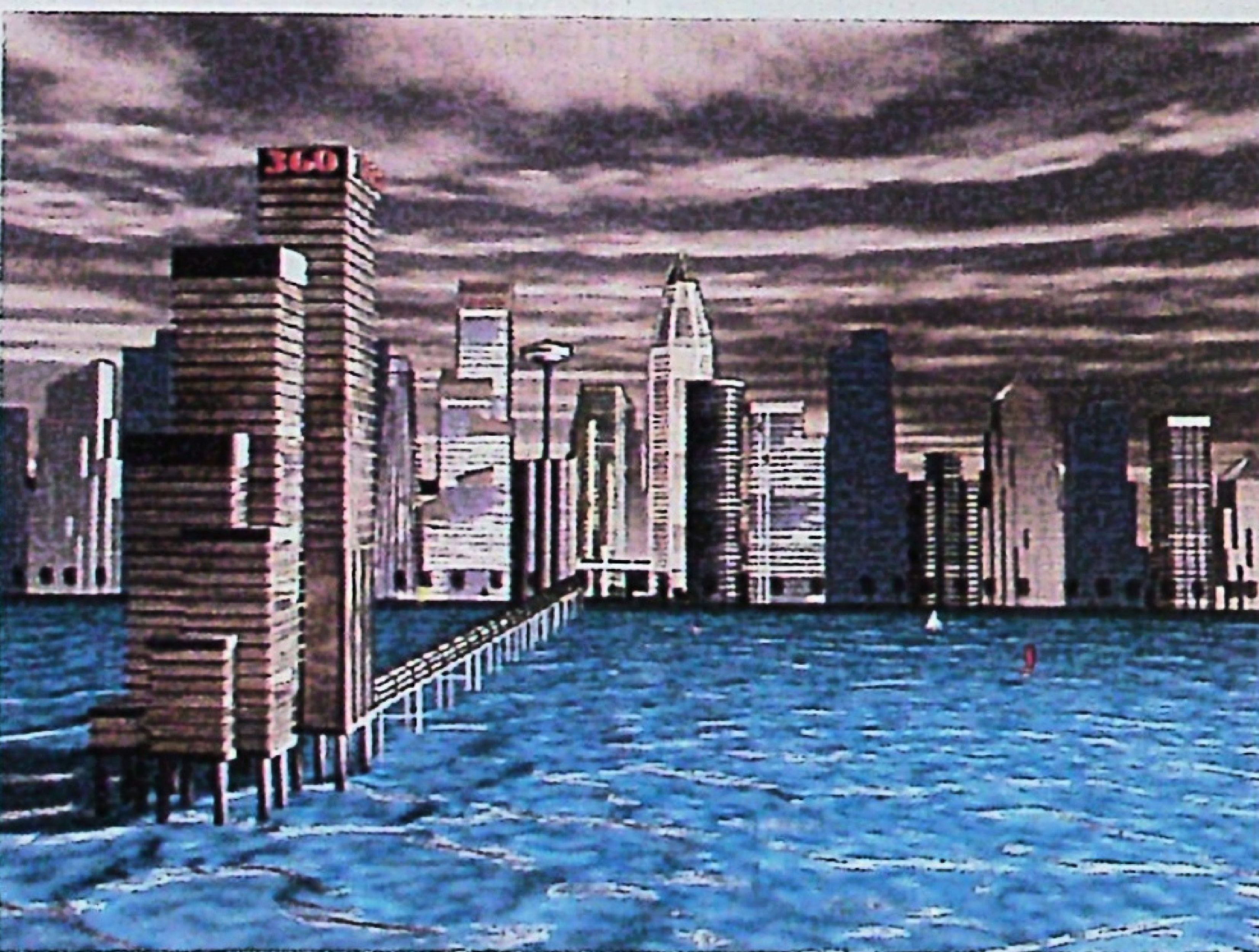
kunt schieten. In de ruimtes erachter bevinden zich meestal flesjes om je levensbalk aan te vullen en andere bruikbare voorwerpen.
Het spel is niet zo heel erg moeilijk, als je maar goed oplet en geen schakelaars, teleports, sleutels en wat dies meer zij, over het hoofd ziet. Er zijn tevens wat makkelijke puzzels in het spel verwerkt.

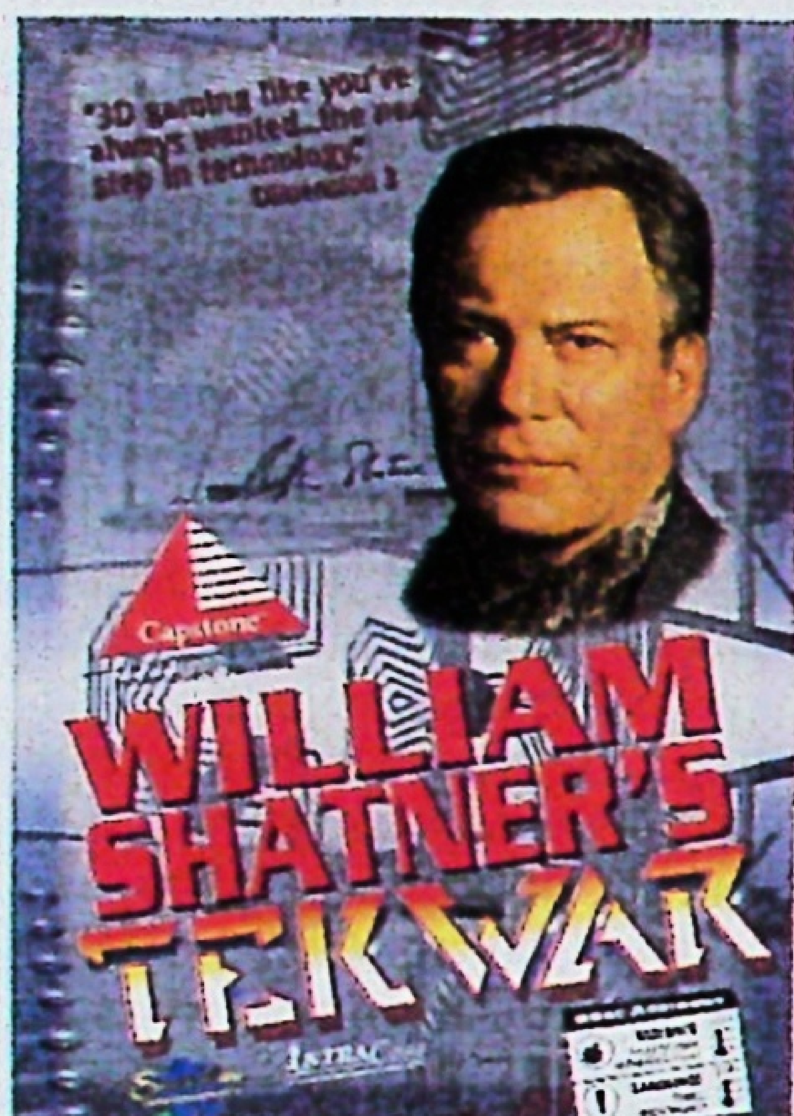
BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door CD-Contact Data









TEKWAR

**Softwarehuis: IntraCorp.
Min. 80486/50Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, VGA, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-16.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 119,=**

2 spelers kunnen spelen via een (nul)modem, meerdere spelers via een IPX compatible netwerk. Voor het spelen in SVGA is een Pentium processor noodzakelijk.

De volledige titel is "William Shatner's Tekwar", waarmee de kenners van het sciece-fiction oeuvre van Shatner meteen weten dat dit spel gebaseerd is op de "Tek" boeken en de 4-delige TV/video serie "Tekwar" van William. Wie nu hoopt filmbeelden of acteurs uit de serie in dit spel tegen te komen moeten we teleurstellen, want TEKWAR is gewoon een DOOM-variant. Wel zien we Shatner bij de intro-film en bij de briefing van de 7 missies binnen dit spel.

Belangrijk is, dat dit spel niet gespeeld word in een dungeon met monsters, maar in de straten en gebouwen van Los Angeles in 2045. Dit gegeven brengt ons meteen bij het tweede grote verschil met andere DOOM-varianten. We hebben hier niet alleen te maken met tegenstanders (TekGoons en TekLords) maar ook met gewone burgers en politieagenten. Je kunt bij dit spel dus niet met een wapen in de hand over straat lopen of een gebouw binnenstappen, want dan begint het publiek te schreeuwen en komen van alle kanten agenten op je af, die het vuur openen. Hier mag je een wapen pas tevoorschijn halen als je tegenover een vijand staat, maar dan nog moet je goed uitkijken dat je geen burgers raakt of dat de politie in de buurt is. Lastig? Het kan nog erger. Er zwerven ook Kamikaze Androids rond, die meestal vermomd zijn als burger of politieagent.

Verder bij TEKWAR de vertrouwde ingrediënten: vele wapens, (verborgen) doorgangen, sleutels zoeken en puzzels oplossen. Liften zijn er in overvloed, maar teleports, zoals in dungeons, ontbreken. Bij dit spel moet je je gewoon met de metro of de bus verplaatsen naar een andere lokatie. Opvallend is de fraaie weergave in SVGA. Muziek en geluidseffekten zijn goed. Het spel kent 3 moeilijkheidsgraden en wordt vergezeld van een duidelijke handleiding.

Kun je maar niet genoeg krijgen van dit genre, maar zoek je iets anders dan de ondergrondse gangenstelsels en de monsters uit de andere spellen, dan is dit iets voor jou!

BEELD:	9
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door CD-Contact Data.



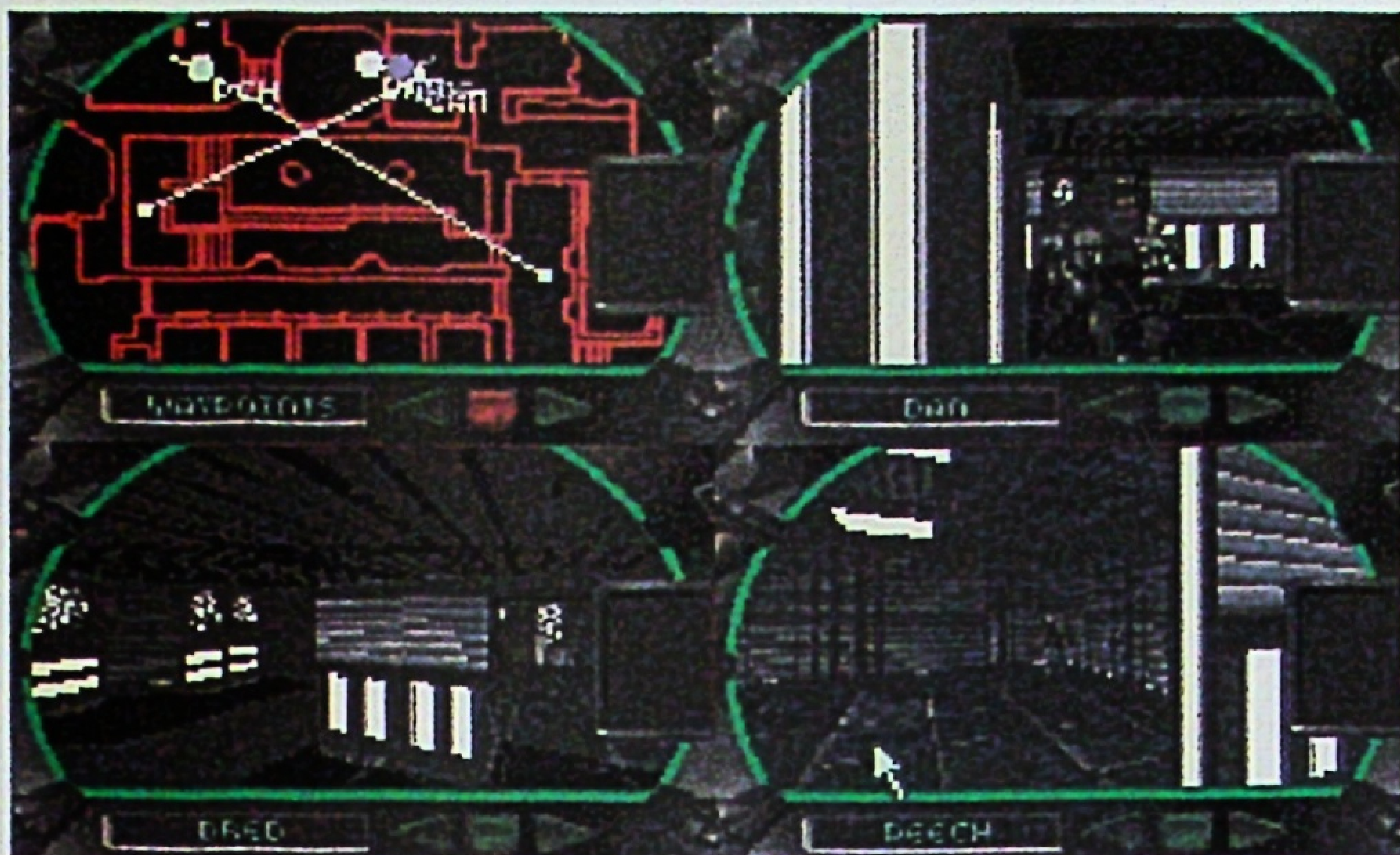
MORTAL COIL

**Softwarehuis: Crush!.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1-4.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 89,=**

Aanbevolen: 8Mb. geheugen. Meerdere spelers kunnen spelen via een netwerk. Het spel heeft 2 versies: één voor 4Mb. en één voor 8Mb. computers.

VARIATIE en SFEER!!

Het spel heeft 3 moeilijkheidsgraden, 7 missies met elk twee tot vier levels en een keuze tussen 'standard' en 'mature'. In het laatste geval krijgen we voornamelijk ander taalgebruik. Maar er is meer, waardoor deze zoveelste DOOM- achtige een geheel eigen sfeertje krijgt!
On te beginnen is er de "User Voice Replacement". Met deze optie kan de ervaren systeemgebruiker diverse .WAV-files vervangen door eigen files, zodat je -heel leuk bij modemgebruik- de stemmen van het programma kunt vervangen door de stemmen van de spelers en uiteraard kun je dan de teksten





vertalen, aanpassen, of geheel eigen teksten invoeren. Dat klinkt toch echt heel anders dan de voorgeprogrammeerde stemmen.
Nog meer sfeer komt van de makers. Het spel wordt gespeeld met een groep van 2, 3 of 4 hoofdpersonen. Het is dan wel een 'first-person' game, maar je kunt kiezen wie op welk moment de leiding heeft. Dat je met meerderen rondloopt merk je heel gauw. Ik had b.v. in het begin van het spel in de gaten dat we van achteren werden benaderd door een vijand. Snel omdraaien! Schieten.... en gevloek van m'n collega die achter me liep, want deze kon niet zo snel opzij springen na m'n onverwachte beweging en werd geraakt. Ook zonder aangepaste stemmen maakt dit werken met meerdere personen het spel behoorlijk anders dan bij de gebruikelijke DOOM-varianten.

Na deze verschillen blijft natuurlijk het DOOM-principe over. Het spel speelt in de 21ste eeuw en met diverse wapensystemen moeten we aliens uit de weg ruimen. Verder moet je sleutels vinden, geheime doorgangen ontdekken en spullen verzamelen. Ook bij dit spel zijn de missies duidelijk omlijnd en kom je pas verder als je een missie hebt voltooid. Omdat met meerdere personen wordt gespeeld heb je wat meer toetsen van het keyboard nodig, dus de bediening is wat uitgebreider dan bij de meeste concurrenten. Gelukkig worden voor de gangbare toetsen (lopen, schieten, deuren openen, wapens activeren, etc.) dezelfde toetsen gebruikt als bij de meeste andere DOOM varianten. Ook is het spel erg lastig, want de vijanden zijn bijzonder intelligent. Zien we bij veel van dergelijke spellen vijanden wat dom rondlopen als ze je eigenlijk zouden moeten zien, bij dit spel kun je ervan op aan dat ze op je af komen zodra ze je maar even waarnemen. Wees er ook op bedacht dat ze hun kameraden inseinen: zie je er een, dan komen er zeker meer!



STRATEGIE

Omdat je met meerderen speelt komt er ook wat meer strategie om de hoek kijken. In de handleiding zie je een overzicht van de verschillende opstellingen om de vijanden aan te vallen of om je te verdedigen. Tevens zijn er diverse strategische opdrachten met het toetsenbord. Dit zijn gecombineerde opdrachten, die met één enkele lettertoets aan de groep zijn te geven. Voor verschillende situaties hebben deze toetsen andere gevolgen, maar dit vind je - voorzien van een tekening- in de documentatie.
Omdat de tegenstanders nogal slim zijn, moet je ook wat omzichtiger te werk gaan en met je dekking rekening houden.

KONKLUSIE

De beelden zijn goed, ondanks dat alleen VGA wordt gebruikt. Muziek en geluidseffekten zijn eveneens goed, maar de spraak zorgt hier voor extra sfeer. Het spel is prima, maar iets lastiger dan bij de concurrenten.
Ben je een beetje uitgekeken op de gewone DOOM-varianten?
Try this one!

BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Virgin Interactive Entertainment.

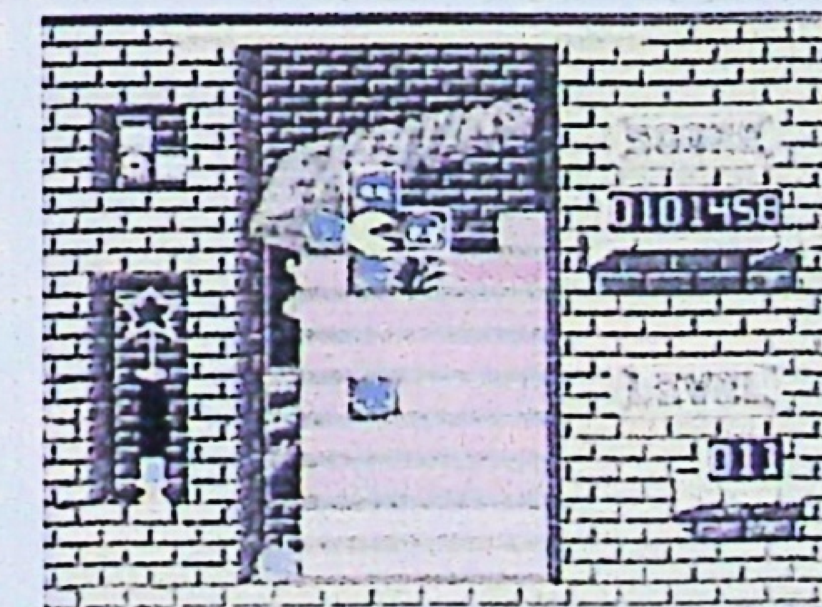
Alfred Debels, Jocelyn.



PAC-PANIC

Softwarehuis: Namco.
CD-I.
Afstandsbediening.
Aantal spelers: 1-2.
Schermteksten: Engels.
Handleiding: Nederlands, Engels, Frans, Duits, Italiaans, Spaans.
Richtprijs: FL. 69,95

Wie, net als ik, hoopt een potje PAC-MAN te kunnen spelen met dit spel komt bedrogen uit. In feite is PAC-PANIC gewoon TETRIS. Er vallen blokken naar beneden en jij moet ze zo goed mogelijk opstapelen tot muurtjes die dan verwijderd worden. De stenen zijn echter eenvoudiger dan bij TETRIS en toegevoegd is PAC-MAN en z'n monstertjes. Tussen de stenen zitten namelijk vele monstertjes die je met PAC-MAN moet opeten zodat de stenen kunnen aansluiten en alsnog volledige muren kunnen worden.
Buiten de gewone TETRIS variant is er nog een puzzel-variant waarbij je met een beperkt aantal PAC-MANnetjes alle monsters moet weghappen. Het spel is van Namco, dus je ziet wel de originele PAC-MAN en hoort de bekende geluiden. Je kunt verder kiezen uit 4 moeilijkheidsgraden of met 2 spelers spelen. Dit laatste hebben we uit de handleiding, want het spel voor 2 spelers konden we op de redaktie niet opstarten. Volgens de documentatie heb je hiervoor 2 afstandsbedieningen nodig. We hebben het geprobeerd met 1 afstandsbeding en 1 joypad of trackball, maar dat lukte niet. Het is natuurlijk mogelijk dat je alleen met 2 afstandsbedieningen kunt spelen, maar dan vind ik het zeer bedenkelijk dat je dit spel alleen kunt spelen met vrienden of kennissen die ook een CD-I speler hebben en dat een extra aangeschafte joypad bij dit spel waardeloos blijkt.



Geen PAC-MAN doolhof, maar toch een zeer goed spel dat je 100 levels lang bezighoudt!

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MVSP.



THE PAGEMASTER

**Softwarehuis: Turner Interactive.
Min. 80486SX/25Mhz., min. 4Mb., Windows 3.1+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 149,=**

Aanbevolen: 8Mb. geheugen.

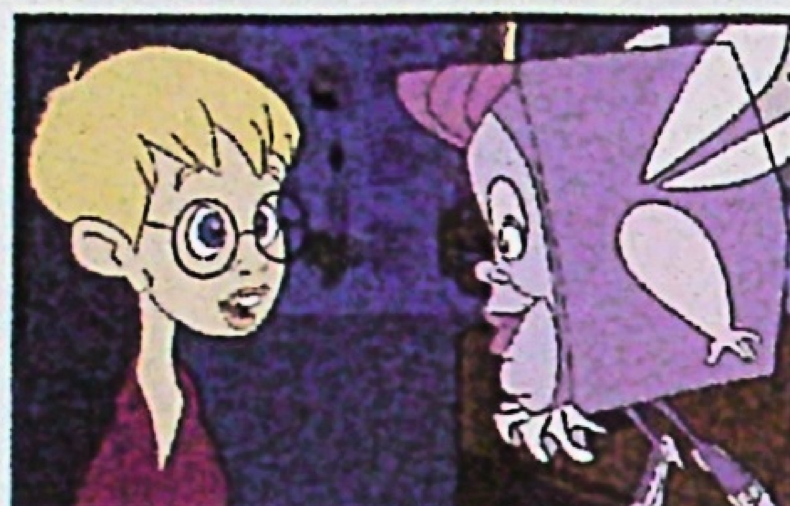
PAGEMASTER wordt geleverd in een originele grote doos in de vorm van een voorleesboek met daarin een dot reclamefolders, 'handzame' kartonnen hoes met 2 cd's en handleiding. Het installeren verloopt vlekkeloos en het programma draait zonder problemen, iets wat de laatste tijd een zeldzaamheid aan het worden is.

We hebben hier te maken met een interactief grafisch humoristisch adventure in cartoonstijl speciaal gemaakt voor de leeftijdsgroep 6-12 jaar volgens de makers. Gezien de moeilijkheidsgraad (voor ouderen is het beslist te makkelijk, het is uit te spelen in een middag) is dit correct, maar omdat een vertaler noodzaak is (Engels zonder ondertiteling) acht ik het programma geschikt voor het hele gezin. Dit laatste vanwege prima beeld, geluid en spraak. Uitstekend geschikt om van afstand mee te genieten. Het educatieve aspect is tweeledig.
Allereerst bevordert het spel het creatieve denken. Daarnaast maakt de speler of speelster direct of indirect kennis met allerlei figuren uit de klassieke Engelstalige kinderliteratuur zoals: Treasure Island, Frankenstein, Moby Dick, de Griekse mythologie, Sneeuwwitje en ga zo maar door. Neem dit alles wel met een korreltje zout.

STORY EN INTERFACE

Hoofdpersoon Richard Tyler krijgt op een avond bezoek van zijn 3 magische vriendjes met alarmerend nieuws: de Pagemaster wordt vermist en de wereld van fantasie en het geschreven woord daaromtrent zijn in gevaar (vergelijk Neverending Story). De kwade genius achter dit alles is ene Hyde (uit Dr. Jeckyl and mister Hyde). Om de pagemaster te redden en orde te herstellen zal Richard een bezoek moeten brengen aan de bibliotheek waar hij stapt in de werelden van horror,





avontuur en fantasy in een volgorde die hij zelf mag bepalen. Onderzoek alles nauwgezet omdat voorwerpen in de ene wereld leiden tot een oplossing in een andere wereld. Alle componenten van een grafisch adventure: voorwerpen verzamelen en gebruiken, gesprekken voeren en ga zo maar door, zijn aanwezig. Raadzaam is wel zo nu en dan via het oproepen van de highscores te kijken welke voorwerpen je hebt verzameld daar niet alles onder in beeld wordt weergegeven. Ontrafel de mysteries van Pagemaster. Je score klimt naarmate je dingen goed doet; doe je iets fout dan gaan er punten van je score af (zonder het gebruik van save en load is een maximumscore de eerste keer niet te halen). Dit maakt het spel aantrekkelijk het meerdere keren te spelen. Beweeg de muis naar boven voor save, load, new game en exit.

Op je beeldscherm krijg je te maken met een zogenaamde "Decisionstar"; hiermee voer je conversaties. Er wordt een vraag gesteld. WHAT betekent een herhaling van de vraag of meer info, YES or NO spreken voor zich en bij GO vertrekt Richard voor nieuwe avonturen. Er is een mogelijkheid tot skippen van animatie, maar dat doe je uiteraard de eerste keer nooit. Uiteindelijk zal het legendarische zwaard Excalibur (opgeslokt door een vervelende draak) zorgen voor een spetterende eindfinale.

KONKLUSIE

Ben je als ouder op zoek naar een "pedagogisch verantwoord" spel voor zoontje of dochterlief, bereid daar flink wat geld voor neer te tellen en bereid als tolk te fungeren tijdens het spelen, dan is Pagemaster een absolute aanrader als alternatief voor de vele geweldsspelletjes die tegenwoordig op de markt zijn. Buiten dit alles is Pagemaster gewoon een prima en goed in elkaar gezet programma, leuk om gezien te hebben.

Peter Postma.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



SCREAMER

**Softwarehuis: Graffiti.
Min. 80486DX/66Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-8.
Roland RAP-10, AdLib(Gold), Sound Blaster(PRO/16) en compatibles.
Richtprijs: FL. 79,=**

Meerdere spelers kunnen rijden via een IPX (compatible) netwerk.

SCREAMER is een autoracespel dat moet concurreren met de racespellen uit de arcadehallen en van de spelconsoles, zoals RIDGE RACER en DAYTONA USA. Het is absoluut geen simulator en dat blijkt ook uit de fantasienamen die gebruikt zijn. Het spel telt 3 moeilijkheidsgraden, 3 spelvarianten en, zoals de laatste tijd gebruikelijk, diverse views binnen het spel en bij de 'action-replay'.
Vrijwel dezelfde ingrediënten komen we tegen bij het spel FATAL RACING van Gremlin dat FL. 99,= kost. Via een netwerk kan bij FATAL RACING zelfs met 16 personen geraced worden.

Ondanks dat beiden geen simulators zijn, ontkomen we niet aan een vergelijking met THE NEED FOR SPEED op pagina 11, want programma-technisch zijn er nogal wat verschillen. NEED FOR SPEED draait op de redaktie op een Pentium90 probleemloos in SVGA met alle details aan. Zowel SCREAMER als FATAL RACING draaien op dezelfde Pentium hopeloos slecht. FATAL RACING kunnen we in SVGA nog wel wat laten doen, maar dan met alle details uitgeschakeld en dat ziet er echt niet uit. Beiden hebben voor SVGA dus heel veel machinepower nodig (Pentium 130?). Pas in VGA lopen ze lekker en kun je uitstekend racen. Op de minimale configuratie (486/66) moesten we echter in VGA ook enkele details uitschakelen voordat echt soepel gereden en gestuurd kon worden.

Beide programma's leveren schitterende beelden en veel racespektakel, maar helaas alleen op heel snelle machines. Wie meer kwaliteit wil, en genoegen neemt met minder spelelementen kan echt beter NEED FOR SPEED aanschaffen. Zeker als je een Pentium hebt en van SVGA kwaliteit wilt genieten.

Alfred.

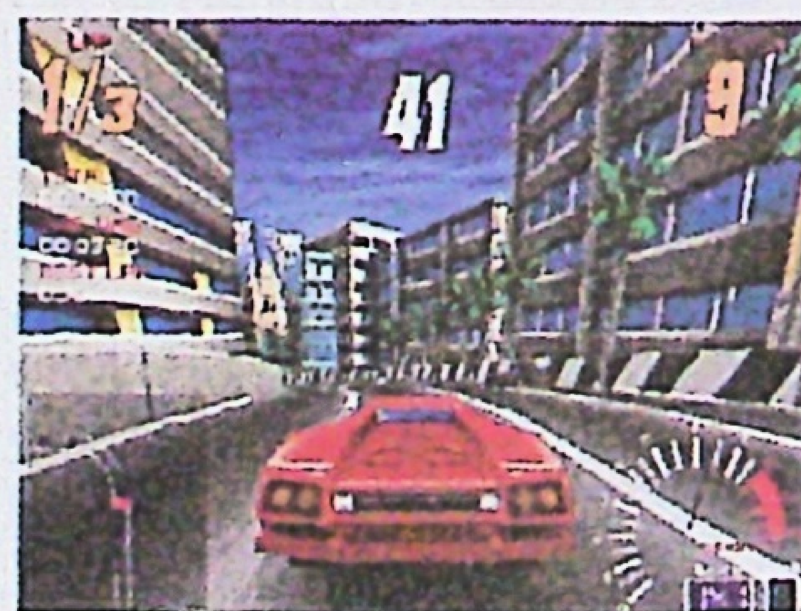
BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Virgin Entertainment.





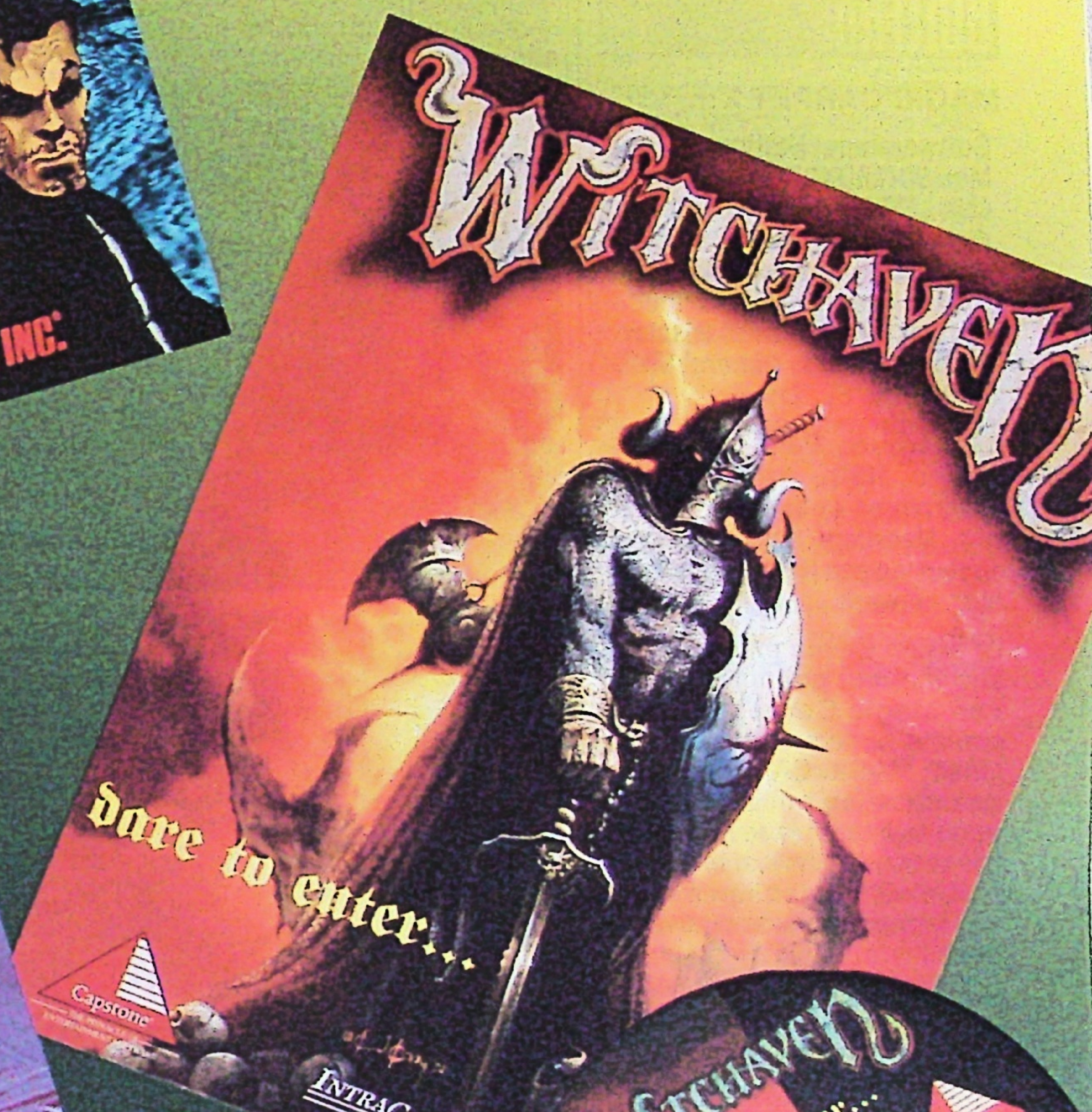
Screenshots: SVGA



3 from CONTACT

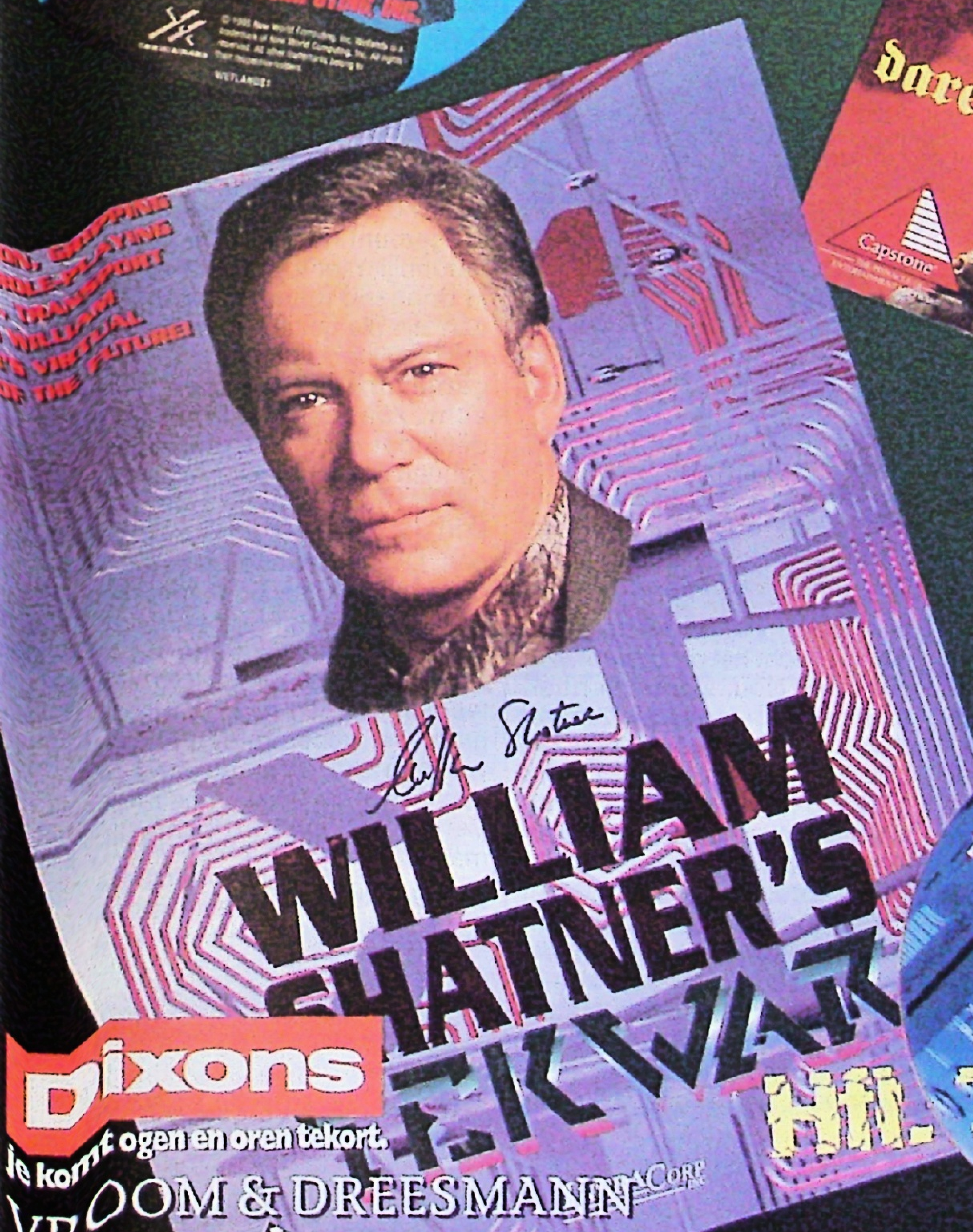


WETLANDS
Take A Deep Breath
Hfl 89,-
WORLD COMPUTING, INC.





Hfl 89,-





Hfl. 79,-

Genoemde prijzen zijn adviesprijzen

Voice (0)77-4773701
E-Mail contact@via.nl



MAGIC CARPET 2

**Softwarehuis: Bullfrog.
Min. 80486DX2/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-8.
Roland MT-32, Sound Blaster en compatibles, General Midi.
Richtprijs: FL. 119,=**

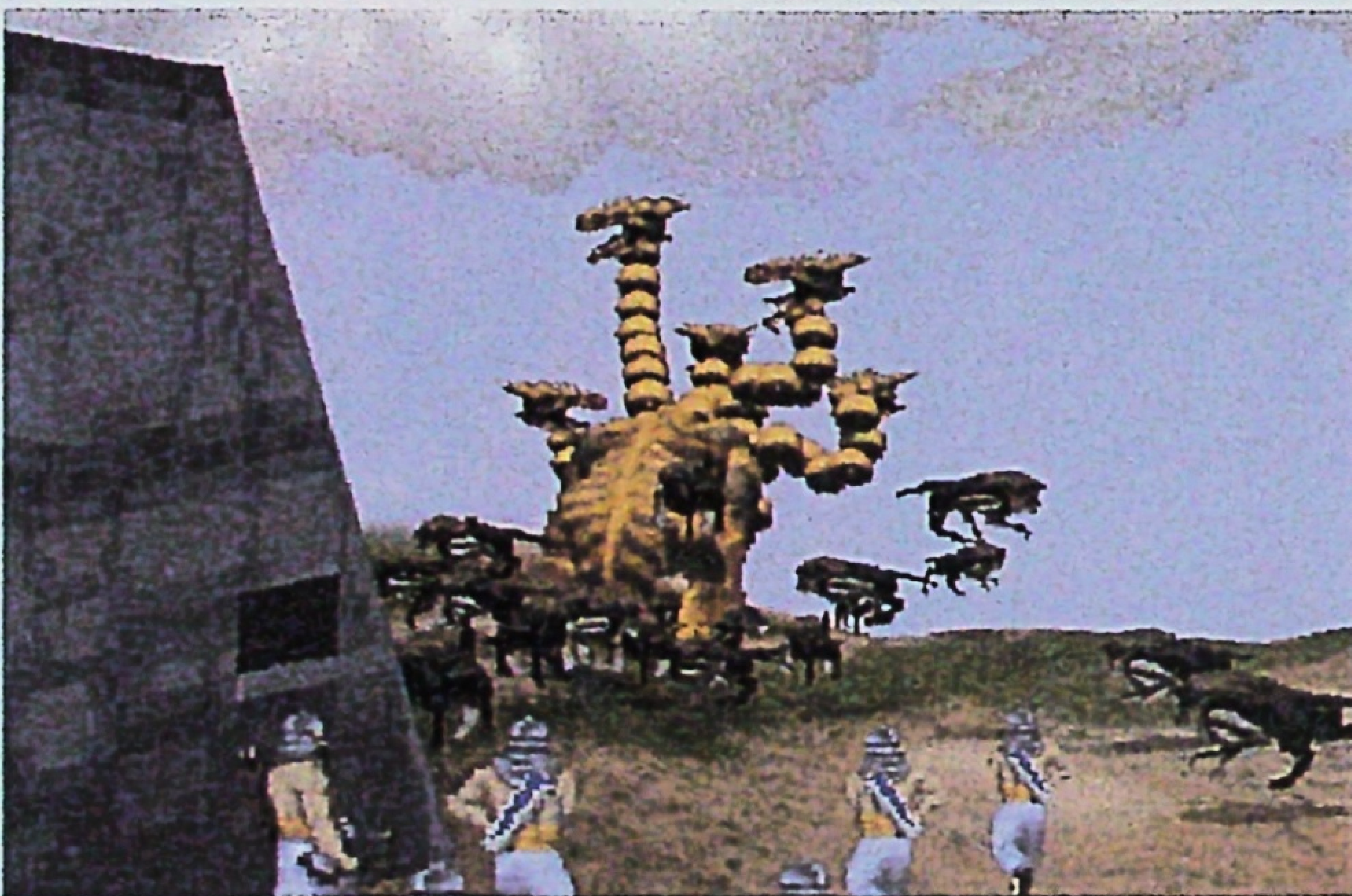
Aanbevolen: Pentium processor en 16Mb. geheugen. Het programma ondersteunt i-glasses. Meerdere spelers kunnen spelen via een NETBIOS compatible netwerk.

Er zullen weinig mensen meer zijn die niet gehoord hebben van Magic Carpet, volgens sommigen de sensatie van '94. Ook in MAGIC CARPET 2 is het de bedoeling om op een vliegend tapijt met je toverkunsten alle tegenstanders af te maken. En geloof me, er lopen nogal wat krengen rond in dit tweede deel.

Na het uitspelen van deel 1 zal de echte liefhebber natuurlijk ook de uitbreidingen bij deel 1 hebben gespeeld. Voor hen lijkt deel 2 op het eerste gezicht ook een uitbreiding. Dat is het dus niet! Er is namelijk nogal wat verbeterd. Meteen al bij de intro word je het verhaal ingezogen (wat ik bij 1 miste) om daarna door je 'master' verder door het spel geloodst te worden. Het verhaal zelf gaat over de Netherworld, waar de een of andere Vissuluth de macht heeft. Dit is een uit de kluiten gewassen demon, die er alles aan doet om met zijn leger van monsters al het leven daar te vernietigen. Ra, ra, wie hem gaat tegenhouden. Je springt op je goeie ouwe tapijt en zoeft weg: avontuur!

Er staan 25 levels op je te wachten (en ik heb tot nu toe 2 geheime levels ondekt). Deze beginnen heel erg makkelijk, maar worden steeds moeilijker. Wel vond ik dat een echt moeilijk niveau niet wordt bereikt, omdat, zolang je een kasteel hebt, je steeds weer tot leven komt. Daar heb je eigenlijk meteen al één van de twee belangrijkste onderdelen in het spel: je kasteel.
Het is de bedoeling dat je elk level een zo groot mogelijk kasteel probeert te bouwen. Er zijn 7 bouwstages voor je kasteel, waarbij je bij de laatste een kasteel hebt met 2 buitenmuren en negen torens. Op deze torens kun je boogschutters plaatsen, maar slimmer is om van de torens zelf wapens te maken. Je kunt hierbij kiezen uit vlammenwerper (fireballs) en bliksemgeleider (lightning). Zodra er nu een monster in de buurt van je kasteel komt, rekenen deze torens daar snel mee af. Heb je deze zevende stage eenmaal bereikt, dan zit het level zelf er bijna op. Het enige dat je dan nog moet doen is alle monsters killen. Juist ja. Hoe krijg je die stomme Hydra dan dood?





Eerst nog even het tweede onderwerp dat in dit spel belangrijk is: mana. Mana is de energie die je nodig hebt om je spreuken te casten. Hoe meer mana, hoe sterker de spreuken waar je uit kunt kiezen. De mana krijg je door monsters te doden. Dan komen er namelijk manabollen vrij (eigenlijk dus de levensenergie van de wezens) die je je dan kunt toe-eigenen. Dit kun je doen door er een Possess-spreuk op te gooien, de eerste spreuk die je hebt. Dit is dus eigenlijk ook meteen de belangrijkste spreuk, omdat je alleen hiermee nieuwe energie krijgt.

Heb je een stage 7 kasteel en genoeg mana, dan kun je elk monster aan. Ook de Hydra. Dit vijfkoppige monster is het sterkste van het hele stelletje, met vijf koppen die je allemaal moet vernietigen. Als de vijfde kop dan uiteindelijk sneuvelt, merk je alleen meestal dat één van de andere koppen weer terug is: de koppen groeien gewoon weer aan. Mijn taktiek was om dit rotbeest te blijven bekogelen met de twee sterkste vuurwapens: Firestorm en Meteor III. Zo krijg je 'm er wel onder. Voor alle andere monsters (kijk nog wel even uit voor de Wyvern!) heb je niet echt een taktiek nodig, die gaan vanzelf wel dood, wat je ook doet. Nou ja, een Sentinel is ook wel leip. Maar dat merk je vanzelf wel.

Het doden van de monsters is dus niet echt het probleem. Wat dan wel? Nou, Vissuluth heeft als aanvoerders van zijn landen zeven dienaren aangesteld. Dit zijn, net als jij, tovenaars. In principe hebben ze hetzelfde arsenaal spreuken als jij. Ik heb alleen niet gemerkt dat ze er veel gebruik van maken. Veel verder dan vuurballen en bliksemschichten komen ze niet. Ook deze tegenstanders kun je met een speciale taktiek in no time afmaken. Ik zal niet zeggen hoe, want dan is er niks meer aan. Als je eenmaal weet hoe het moet, is het alleen nog maar een kwestie van tijd voordat je het spel hebt uitgespeeld.

De moeilijkheidsgraad ligt dus duidelijk te laag. Waarom is het dan toch zo'n gaaf spel? Voor mij was het spreukensysteem absoluut de matchwinner. Alleen al het feit dat je 25 spreuken had om uit te kiezen was al leuk, maar bij MAGIC CARPET 2 heeft elke spreuk ook nog eens drie verschillende levels van sterkte. Naarmate je een spreuk meer gebruikt, krijg je meer ervaring met die spreuk en krijg je op een gegeven moment de melding dat je een level beter bent geworden in die spreuk. Voordat je ze zo alle 25 meester bent geworden, ben je al ver op weg naar het eindgevecht met Vissuluth.

Tip om wat extra ervaring op te doen: zorg er in level 19 voor dat je alles, maar dan ook alles vernietigt. Dan vind je namelijk een geheim level, waar je ontzettend veel ervaring vindt.
Er liggen ook wel eens rollen papier (lijken op diploma's) op de grond die je zo kunt pakken en voilà; de ervaring stroomt je tegemoet. Als je eenmaal de hoogste spreuklevels hebt bereikt, ben je bijna onsterfelijk. Alleen Vissuluth zelf nog. Pittig ventje, neem dat maar vast aan.

Alles is er aan gedaan om de Netherworld echt tot leven te brengen. Zo speel je sommige levels bij daglicht en andere in een pikdonkere nacht. Ook lopen er allerlei onschuldige, simpele mensen en zielige schaapjes rond, waar de monsters het op gemunt hebben. Dit laat jij natuurlijk niet toe. Behalve als je dringend mana nodig hebt, dan zijn die geiten namelijk wel makkelijke doelwitten. En die geitjes maar mekkeren. Net echt, zoals alle geluiden. Ik denk dat als die Hydra's echt zouden bestaan, ze precies dat geluid zouden maken, dat ze in MAGIC CARPET 2 voortbrengen. De stem van je meester is ook al zo levensecht. Ik heb niet vaak zulke lange lappen tekst, zo natuurgetrouw gehoord in een spel. Je voelt je echt zijn leerling. Samen met de goede graphics, wederom een topper van jewelste. Het mag echter allemaal wel een tikkie moeilijker. Versterker open en schieten maar.

Bas Janssen.

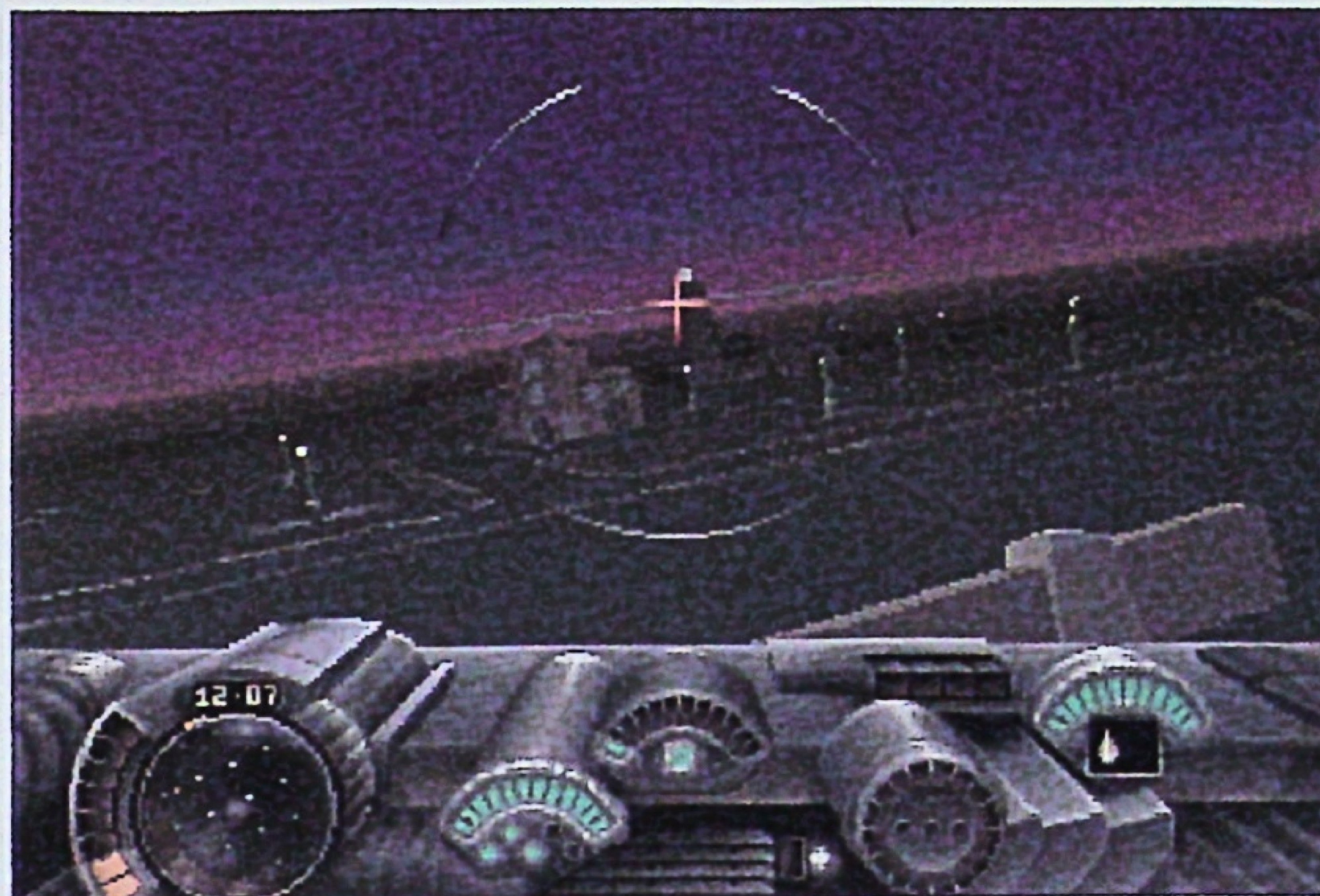
BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

DARKER

**Softwarehuis: Psygnosis.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Joystick/muis.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 79,95**





DARKER speelt zich af op een eigenaardige planeet, die bewoond wordt door twee volkeren, Delphi en Halon genaamd. Deze planeet is om vage redenen verdeeld in een verduisterde en een verlichte helft. Op de verlichte zijde leven de Halons en voor de Delphi's blijft uiteraard de donkere kant over. Jarenlang hebben beide volkeren, met een geheel aparte levensstijl, niets met elkaar te maken gehad. Sinds kort is het met de rust gedaan. De Halons hebben hun kant van de planeet namelijk zo vervuild dat leven er vrijwel onmogelijk is geworden, vanwege de smerige lucht (hoe komen ze toch aan dit verhaal?). Je snapt het vast wel, hun doel is nu om de gehele planeet te bezitten.

Binnenkort zullen er boven de hoofdstad van de Delphi's vliegtuigen van de Halons verschijnen om haar ten gronde te richten. Jouw opdracht is om samen met je kameraden de veiligheid in deze stad te bewaren. Toen duidelijk was geworden dat de Halons tot de aanval over zouden gaan is er haastig een plan in elkaar gezet. Een vooraanstaande wetenschapper heeft een Caero-fighter ontworpen, waarmee jij tegenstand zult moeten bieden.

Bij de eerste levels van DARKER bevat dit vliegtuig slechts één wapen, een soort machinegeweer, maar naarmate het spel vordert zal de wapenkeuze uitgebreid worden. Deze Caero-fighter bevat, net zoals de stad, een bijzonderheid. Het vliegtuig kan namelijk snelheid krijgen als er langs of over een van de in de stad staande energiepalen wordt gevlogen. Deze palen zijn op vele plaatsen in de stad te vinden en dienen ervoor om energie af te geven aan huizen, voertuigen en nu dus ook aan vliegtuigen. Gedurende een gevecht is het wijs om in de buurt van zo'n energievol wonder te vliegen, want met de gegeven energie kun je veel vaker schieten, dan wanneer jij je er niet bij in de buurt bevindt. Het vliegtuig zelf bevat overigens ook wel een paar 'powercells' maar deze raken snel op en het duurt een poosje voordat ze weer herladen zijn.
Ik moet zeggen dat ik het idee van de energiepalen best aardig vind, maar in de praktijk blijkt het niet echt geweldig te werken. Stel dat je b.v. de snelheid van de Careo-fighter verminderd hebt, omdat je vlak achter een vliegtuig aanvliegt. En je komt in de buurt van een energiepaal, waardoor je een flinke snelheid krijgt. Dan knal je onherroepelijk tegen het vliegtuig op en kun je opnieuw met de opdracht beginnen. Ook is het irritant, dat wanneer je 'n vijandig vliegtuig in je vizier hebt, je plotseling vooruit schiet waardoor je bijvoorbeeld veel te ver naar links bent gedraaid en je het vliegtuig opnieuw kunt opzoeken.

De graphics van DARKER zijn in een aparte stijl uitgevoerd. Zelf houd ik wel van dit soort graphics, maar ik weet dat sommige personen er een hekel aan hebben. Een spel met een beeld zoals bij bijvoorbeeld Alone in the Dark, dat wel wat van het beeld van DARKER af heeft, verafschuwt de één, terwijl de ander het prachtig vindt. Wat jij er zelf van vindt, moet je dus maar aan de hand van de bijgeplaatste foto bepalen. Ik geef er een zeven voor.
Het is overigens jammer dat je gedurende dit gehele spel maar boven één stad vliegt en dat er niet wat meer afwisseling van lokaties plaatsvindt. Bijvoorbeeld doordat je de Halons eens aanvalt in plaats van andersom. Overigens is de scrolling dik in orde. Verder is het geluid echt een schande! Op een Gravis geluidskaart weigerde dit spel dienst. En op de geluidskaarten waarmee DARKER het wel doet, krijg je zeer weinig tot niks te horen. Hetgeen wat er tijdens het vliegen te horen valt, is nog eens van een slechte kwaliteit ook. Wanneer er bijv. een vliegtuig langsscheert is het net of je je opa hoort brommen. Aan een achtergrondmelodie hoef je al helemaal niet te denken, want die zit bij dit spel gewoon niet in. Ik zal er maar niet te veel woorden meer over vuil maken, maar ik snap gewoon niet dat er niet wat meer aandacht aan het geluid besteed is.
Ook kan ik niet begrijpen dat het spel op CD-ROM is uitgebracht, want wanneer je DARKER installeert, wordt de slechts 6Mb. bezittende CD-ROM gewoon geheel op de harddisk gekieperd en kan je hem voor de rest wel verwijderen. Als je dit spel koopt en een spel met aardige inhoudt verwacht, vanwege de grote opslagcapaciteit van CD-ROM's, kom je er bekaaid vanaf.
Verder is de bijbehorende documentatie om te huilen. De handleiding is dan wel in vijf verschillende talen, maar per taal telt de documentatie slechts twintig bladzijden. En deze uitleg is nu niet echt duidelijk te noemen. Het is allemaal een beetje vaag en je zult het meeste zelf moeten uitzoeken.

DARKER is een beetje mislukt vliegspel. Het idee voor DARKER is op zich niet zo slecht, maar dat gedoe met die energiepalen speelt niet lekker. Het beeld is wel aardig, maar het geluid is ronduit slecht en van de opdrachten krijg je vrij snel genoeg, ze variëren eenvoudigweg te weinig.
Ik weet zeker dat de echte vliegfanaten DARKER niks zullen vinden.

***Rik Luiten,
met dank aan mijn vader.***

BEELD:	7
GELUID:	3
SPELKWALITEIT:	5
DOCUMENTATIE:	4
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

CLUEDO?
THE MYSTERIES CONTINUE

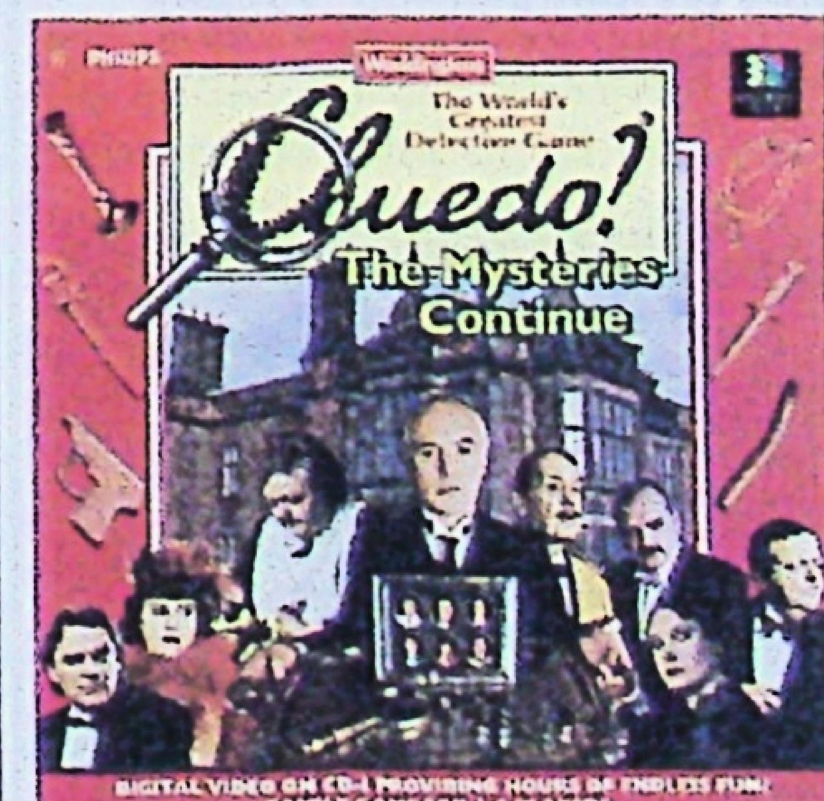
**Softwarehuis: 3T Productions.
CD-I + Digital Video Cartridge!.
Afstandsbediening.
Aantal spelers: 1-6.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Engels.
Richtprijs: FL. 79,95**

CLUEDO? beschreven we in Software Gids nr. 31; ook aan de hand van het CD-I spel. Dit tweede deel is als bordspel op het scherm gelijk en dat geldt ook voor de bediening, de spelinhoud e.d. Het enige verschil is dat dit tweede deel 3 nieuwe moordmysteries behandelt, wat uiteraard gepaard gaat met nieuwe films en nieuwe kamers en andere ruimtes, die onderzocht moeten worden.

Dit tweede deel is aanmerkelijk goedkoper dan het eerste, maar is dan ook niet zo luxe uitgevoerd. Het spel zit in een eenvoudig CD-doosje. De game cards en de pennen uit deel in worden ook niet meegeleverd. Je moet dus zuinig zijn op de accessoires die bij deel 1 zijn geleverd.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MVSP.



PEACEKEEPER REVOLVER

CD-I Revolver.
Richtprijs: FL. 139,95
Samen met MadDog McCree FL. 249,95

De PEACEKEEPER voor de CD-I brengt het interactieve spelplezier duidelijk hoorbaar dichterbij. Het wapen, bestaande uit een plastic-gun met een kabel van ruim 6 meter lengte en een basiseenheid die op je TV, of in ieder geval in de buurt daarvan, geplaatst dient te worden, is direct aan te sluiten op je CD-I player. De basiseenheid kan met bijgeleverd klitteband vastgezet worden, indien je denkt dat de unit optimaal geplaatst is.
De configuratie van je plastic gun is werkelijk super eenvoudig uit te voeren. Helaas 'herkent' het systeem niet wat er zoal in zijn bussen hangt, dus moet je tijdens het starten van je game je 'gun' als pointer activeren. Na de uitgevoerde calibratie zie je nu een + teken de bewegingen van je trillerige hand volgen.
Indien je nu de trekker overhaalt, hoor je duidelijk een stuk kabaal dat minstens 2x luider is dan de gesproken teksten of de muziek in het spel. Op de gun vinden we tevens een uit/aan schakelaar. In de meertalige handleiding vinden we ettelijke tips en voorzorgsmaatregelen voor dit GUN-systeem. Je gun is Ready en je pointer staat te wachten totdat jij in een spel overgaat tot actie.

Er zijn reeds enkele CD-I games waar deze gun mee samenwerkt: MadDog McGree, Thunder in Paradise, Chaos Control en Who Shot Johnny Rock.
Om even kennis te maken met de gun in de praktijk pakken we de laatste titel.

WHO SHOT JOHNNY ROCK?

Softwarehuis: American Laser Games.
CD-I (+ Video Cartridge!).
Touchpad, Trackball, CD-I Gun.
Aantal spelers: 1.
Spel en handleiding: Engels.
Richtprijs: FL. 119,95

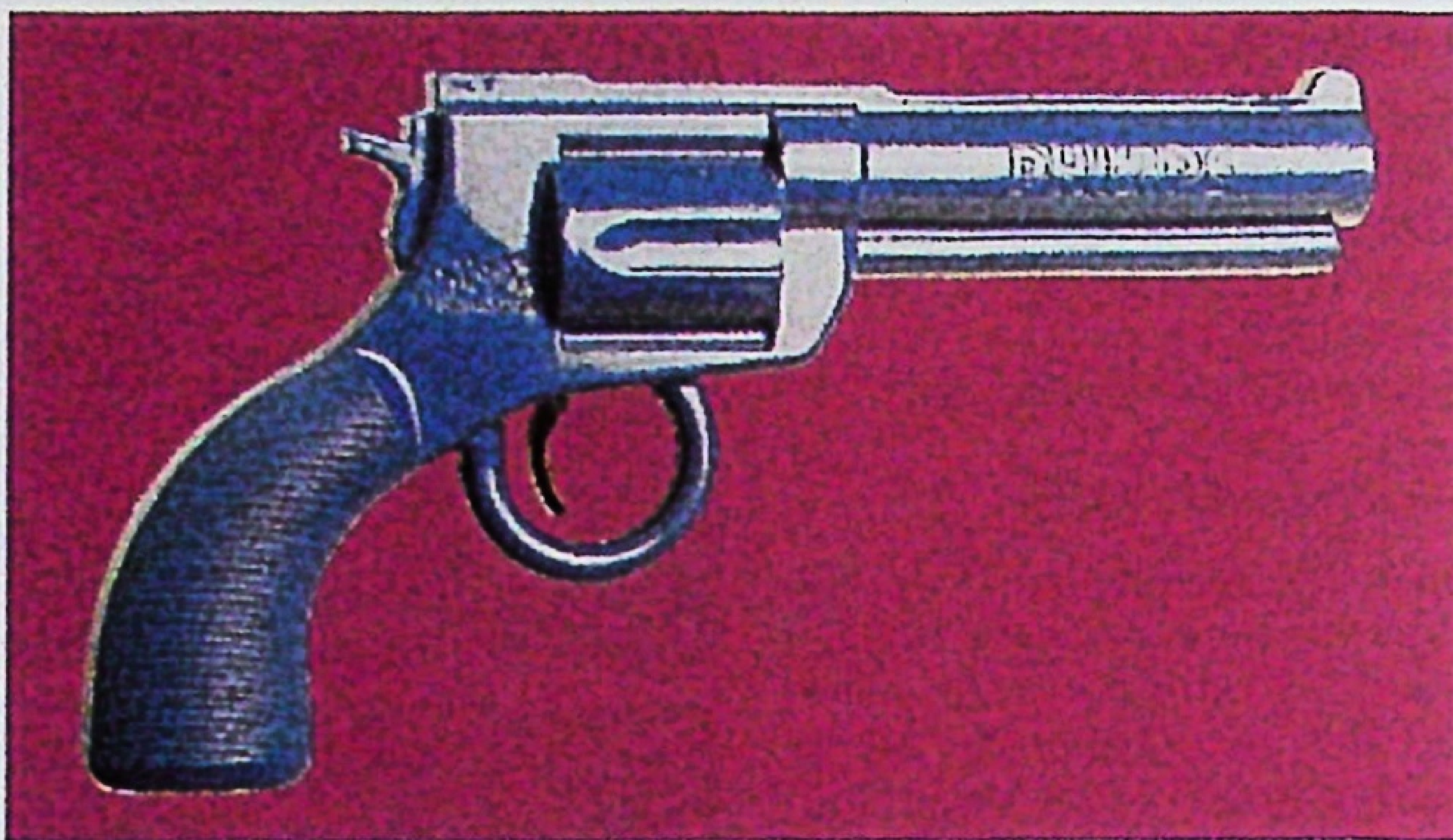




De achtergrond van het verhaal en de spelkwaliteit zijn reeds beschreven door Alfred aan de hand van de PC versie in Software gids nr. 26. Als spel verschilt deze titel nauwelijks van de anderen uit de serie van American Laser Games. Bij MadDog McCree 1 en 2 en Bounty Hunter schiet je op boeven in het Wilde Westen, bij Drug Wars schiet je op drugssmokkelaars en bij Space Pirates zijn ruimtepiraten je doelwit. Dan is er nog Crime Patrol waarbij je als politieagent (bank)overvallers te lijf gaat en in Who Shot Johnny Rock ben je een detective die het moet opnemen tegen een bende gangsters in de Roaring Twenties.
Toch is er wel degelijk een verschil waar te nemen in de beeldkwaliteit tussen de PC en de CD-I versies. Op de PC werk je met VGA (lage resolutie, 256 kleuren) terwijl de CD-I filmkwaliteit levert; en dat scheelt natuurlijk nogal wat.

THE PEACEKEEPER SHOT JOHNNY ROCK!

We hebben de gun klaar staan voor gebruik en kiezen de crosshair, zodat we een beetje kunnen focussen richting doel. De crosshair beweegt nu rechtstreeks mee met de bewegingen van je hand. Gemakshalve positioneren we de roos in het midden van een sitiuatie.
In de beginscène van JOHNNY ROCK komt een mooie jonge dame je kantoor binnen en steekt haar verhaal af. Je vraagt nog even of ze gevolgd is. Op dat moment komen twee mannen je kantoor binnen, een grote brede in een zwart pak met een gangstertronie en een glimlachende opa-figuur. Op hetzelfde moment opent de klerenkast een langwerpige doos en graait opa naar z'n binnenzak. Direct daarop plaatsen we de haircross op de 'gangster' en jagen 2 kogels met luid kabaal in z'n body. Rozen vliegen door de lucht terwijl opa je overhoop knalt. Foutje, bedankt! Ga dus nooit op het uiterlijk af in dit spel.





Goed, even wat betreft de reactie van het pistool. Het blijkt, dat als je ook maar even naast je doelwit zit, je ook inderdaad niets raakt. Verder mag gezegd worden dat je handbewegingen sneller zijn dan de pointer. Deze komt er eigenlijk net een beetje achteraan hobbelen. Al met al is dit geen probleem en niet echt een negatief puntje, want het went snel.

In ieder geval werkt het pistool prima, is licht in gewicht, niet gevaarlijk en simpel in gebruik. Voor een muis betaal je vandaag de dag een paar tientjes, voor een goede joystick iets meer, maar voor dit pistool moet je toch wat dieper in de buidel tasten. Het is maar wat je er voor over hebt. In ieder geval werkt het prima en geeft het 't spelplezier een hogere dimensie. Wie weet hangen binnenkort de FBI holsterbanden om je lichaam.

Henk Riemersma.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door MVSP.

TIM & BEER BIJ DE FILM

Softwarehuis: Valkieser Multi Media.
CD-I, afstandsbediening.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Nederlands.
Handleiding: Nederlands.
Richtprijs: FL. 79,95

Alweer een verhaal met TIM en BEER, waarbij we deze keer te maken krijgen met de filmstudio. Tim en Beer zijn onze getekende vrienden die altijd wel een avontuur weten te beleven. Die avonturen kunnen de kinderen (vanaf 3 jaar) helemaal in het Nederlands volgen. De ene keer bestaat de mogelijkheid met Tim op stap te gaan en de andere keer kan men met Beer op speurtocht. De belevenissen van onze twee vrienden variëren van de filmset tot het monteren en acteren bij de film. Mocht men geen zin meer hebben in het avontuur, dan kan men altijd nog tekeningen inkleuren. Met de afstandsbediening van de CD-I wijst men de kleur aan en klikt vervolgens op een plaatje. Tevens bestaat de mogelijkheid om de ingekleurde tekeningen op te slaan om ze

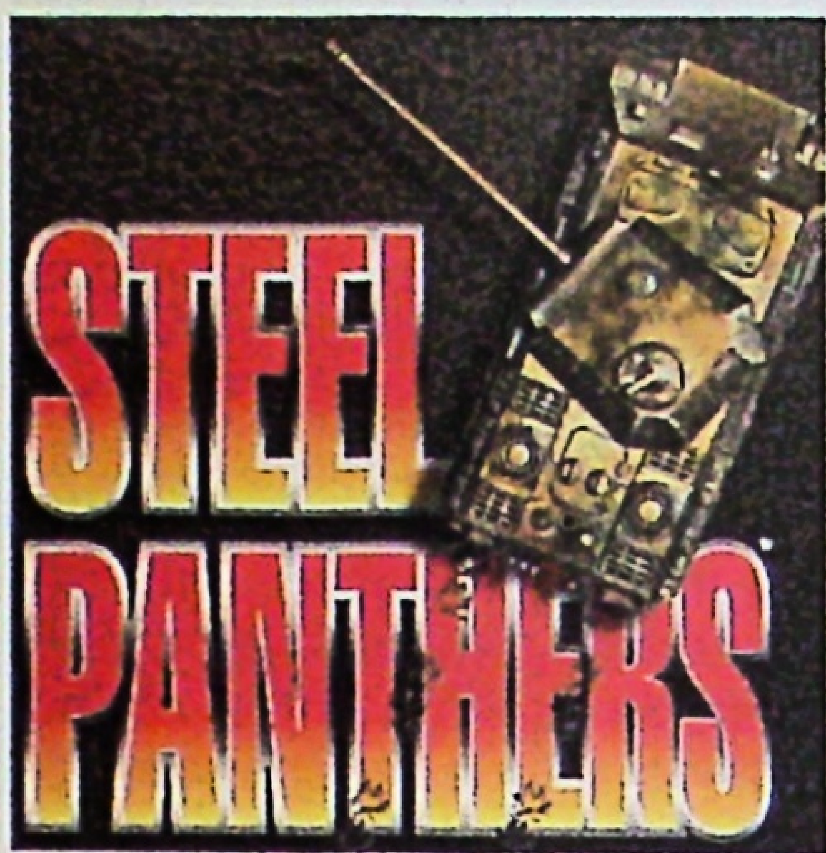


achteraf nog eens te bekijken. Als we daar ook op uitgekeken zijn, kunnen we gaan puzzelen met grote of met kleine puzzelstukjes. Verder kunnen we Beer andere kleren laten dragen en mogen we met Tim in een UFO rondvliegen. Er kan altijd weer teruggesprongen worden naar het avontuur van Tim en Beer ongeacht wat je op dat moment aan het doen was. Een korte handleiding in duidelijk Nederlands geeft de verklaringen voor de simpele bediening van dit spel voor de kleintjes.
Een kind kan de was doen.

Henk Riemersma.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

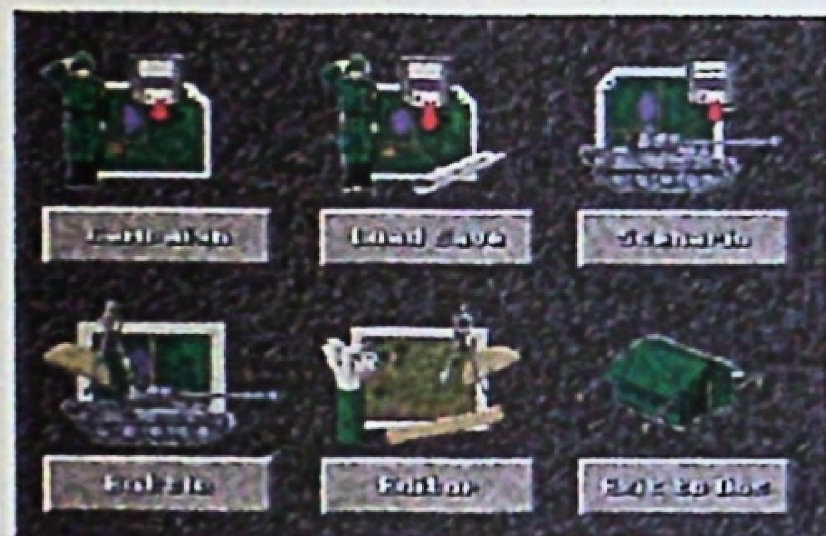
Beschikbaar gesteld door MVSP.



STEEL PANTHERS

Softwarehuis: S.S.I.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1-2.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 119,=

2 spelers kunnen om beurten spelen of via E-mail.



STEEL PANTHERS behandelt niet alleen de periode '39-'45 in Europa, maar ook in de Pacific. U bent de commandant van individuele eskaders en tanks van elke natie; van het Poolse leger in 1939 tot het Amerikaanse leger in 1945. De doelstelling van STEEL PANTHERS is het winnen van een scenario en/of een campaign, waar behoorlijk wat strategische aspecten aan de orde komen.

Na een indrukwekkende demo, die bestaat uit oude oorlogsbeelden, staan we klaar om in dit strategie-spektakel te duiken.
Allereerst valt op dat we hier in VESA/SVGA werken, wat weer bijzonder gedetailleerde landschappen oplevert. De te plaatsen onderdelen, zoals tanks, manschappen, mitrailleurnesten, bunkers, voertuigen, etc. etc., zijn perfect in beeld gebracht. Schrik er niet van als je ontdekt dat we over 200 tanks, 120 wapentypes en een dozijn infanterie eskaders kunnen beschikken. Vandaar dat we ook een unieke Unit Encyclopedia op de CD-ROM vinden, die alle belangrijke oorlogsinstrumenten van belangrijke naties toelicht in tekst en beeld. We hoeven ons ook niet te vervelen, want we beschikken over 60 individuele scenario's, 8 campaigns en zelfs een denkbeeldige World War 3. En als we dat allemaal doorgeworsteld hebben, wordt het tijd om, via de Game Editor, zelf een battlefield in elkaar te knutselen.

Naast de 'game editor' vinden we nog een 'battle generator'. Deze twee begrippen kunnen verwarrend overkomen, maar kort toegelicht mogen we stellen dat de game editor datgene is dat betrekking heeft op het plaatsen van zaken die de omgevingssituatie van een slagveld vormen. Je plaatst hiermee dus rivieren, heuvels, bomen, bossen, wegen, moerassen, jungle, hoog gras, gebouwen, stranden, modderige paden, steden (bestaande uit gebouwen, straten, etc.); teveel om op te noemen en te mooi om eigenlijk weg te laten. Een heerlijke optie.

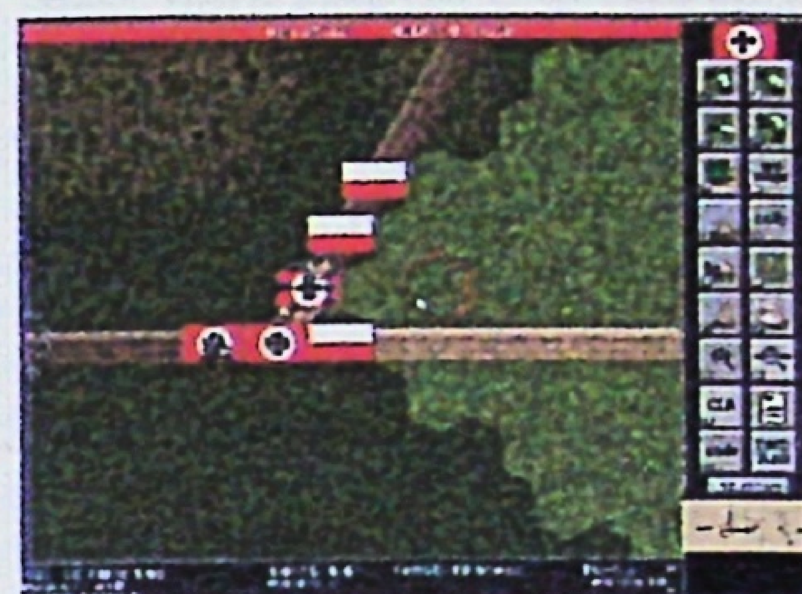
Met de Battle Generator creëren we nieuwe scenario's en bepalen we welke naties tegenover elkaar uitkomen, in welk jaar en in welke maand. Tevens bepalen we de grootte van het slagveld en de moeilijkheidsgraad van dit scenario. De handleiding geeft over deze twee aparte begrippen rijkelijk informatie. De uitvoering van beide onderdelen is prettig geregeld en beslist niet te moeilijk.

DOCUMENTATIE

Deze zit overzichtelijk in elkaar en geeft de bekende tutorial - stap voor stap- toelichting. Een tekst op de doos vertelt ons dat dit spel geschikt is voor kinderen vanaf 6 jaar. Men vergeet er bij te zetten dat dit waarschijnlijk kinderen zijn van de grootste strategen, die de wereld gekend heeft. In ieder geval is het beslist niet simpel om te spelen. Maar, door de directe aanpak van het bijgeleverde Rule Book, komen we een heel eind. In het spel zijn best wel veel ikoontjes te vinden, die soms moeilijk te begrijpen zijn.

STEEL PANTHERS biedt de mogelijkheid van actief tot passief spel. Wij zijn liever actief bezig, dus maken we een keuze uit de bestaande campaigns of scenario's, die ons ter beschikking staan. We kunnen gebruik maken van het wapenarsenaal wat ons direct aangeboden wordt, of we zoeken het zelf uit van soldaat tot vliegtuig. Het passieve spel wordt compleet gespeeld door computer tegen computer. Je kunt rustig gaan zitten kijken wat er zoal gebeurt en aan de hand van de gebruikte tactiek, steek je er ook nog wat van op. De handleiding, en niet te vergeten de Readme-file, die velen onder ons doorgaans overslaan, is een must en geeft duidelijk enkele zaken aan die van groot belang zijn.





HET SLAGVELD

We maken, om het spel te beginnen, een keuze uit een campaign om deze te voorzien van ons wapentuig. Eerst oriënteren we ons even op het slagveld. Zoals we al konden lezen, ziet dit er ook zonder het oorlogsmaterieel prima uit. Een rivier beweegt duidelijk door het landschap. Bruggen, gebouwen, verhogingen, verharde en onverharde wegen, het strand, de zee, alles heeft in SVGA zo zijn eigen perfectie. Wat de omgevingssituatie aangaat mogen we stellen dat deze hoog scoort. Dit dus ten voordele van de spelkwaliteit.

In de campaign met als speleroptie "mens tegen PC" moet er eerst materiaal gekocht worden. We vragen ons dus af wat we in gaan zetten. Hoeveel tanks, gebruiken we vliegtuigen, mortieren, voetvolk, gepantserde voertuigen, mitrailleurnesten, etc. Als we daarmee klaar zijn, breekt de tijd aan van het strategisch plaatsen van ons materiaal op het slagveld. Hier begint dus een eerste deel van strategische inzichten. Het inzetten van je materiaal kun je zelf uitvoeren (=beter) of je laat het door de computer doen. Na enkele seconden staat alles aangetreden om de vijand aan te vallen.
Speel je een scenario, dan hoef je geen aanschaffingen te doen en staat al het oorlogstuig reeds netjes geplaatst in je slagveld. Alleen de gemotoriseerde voertuigen moet je nog even positioneren.

Wanneer we onze onderdelen bekijken, mogen we stellen dat deze het grafisch prima doen. Gave details en goed herkenbaar. We kunnen ons veld uitrusten met een honingraad om daarmee te bepalen hoeveel stappen we ons voertuig of eskader maximaal kunnen verplaatsen. Bij het verplaatsen van tanks horen we bulderende geluiden en bij het verplaatsen van soldaten ervaar je duidelijk het marcheren door de speakers. Het vuren van elk geschut heeft een eigen geluidseffekt: zware doffe knallen tot scherpe mitrailleur geluiden. Tussendoor worden we begeleid met eens soort marsmuziek. Nou ja, het heet anders, maar geloof me dat je in ieder geval geen James Last hoort.
Als we met onze wapens een vijand aanvallen, wordt er meestal direct door de tegenstander gereageerd. Ze zitten dus niet echt te wachten totdat jij je ettelijke beurten hebt rot geknald op een hoopje soldaten. Je krijgt gelijk respons en dat kost zichtbaar levens aan beide zijden.

Er zijn in de "battle" leuke opties te vinden, waarvan ik de rookgordijnen een heel geslaagde mag noemen. Er wordt door beide zijden royaal gebruik van gemaakt en ze doen het grafisch goed. Het duurt ook minstens enkele minuten voor de rook weer opgetrokken is. Er staat ons een compleet bombardement-menu ter beschikking, waar dus ook de rookbommen te vinden zijn en tevens een "hoog explosieve" aanval. Bombardementen kunnen door vliegtuigen en/of door de artillerie uitgevoerd worden. De kraters zijn niet te missen op je



slagveld. Wat we ook zelf mogen doen is het leggen van mijnenvelden en Dragon's tanden. Geloof me dat dit slecht voor de voertuigen is.

E-MAIL

Een aardige optie om iemand anders aan te pakken die niet naast je zit. Met de E-mail optie geef je je tegenstander een "saved game" per (digi-)post. Je tegenstander laadt de scène en speelt zijn zetten helemaal uit waarna jij weer aan de beurt bent.

MODEM-PLAY

Deze optie is nog niet aanwezig bij aanschaf van het spel. Er is een upgrade te verwachten waarbij deze optie aan de orde komt. Gelijktijdig krijgen we een verbeterde 2-player game situatie.

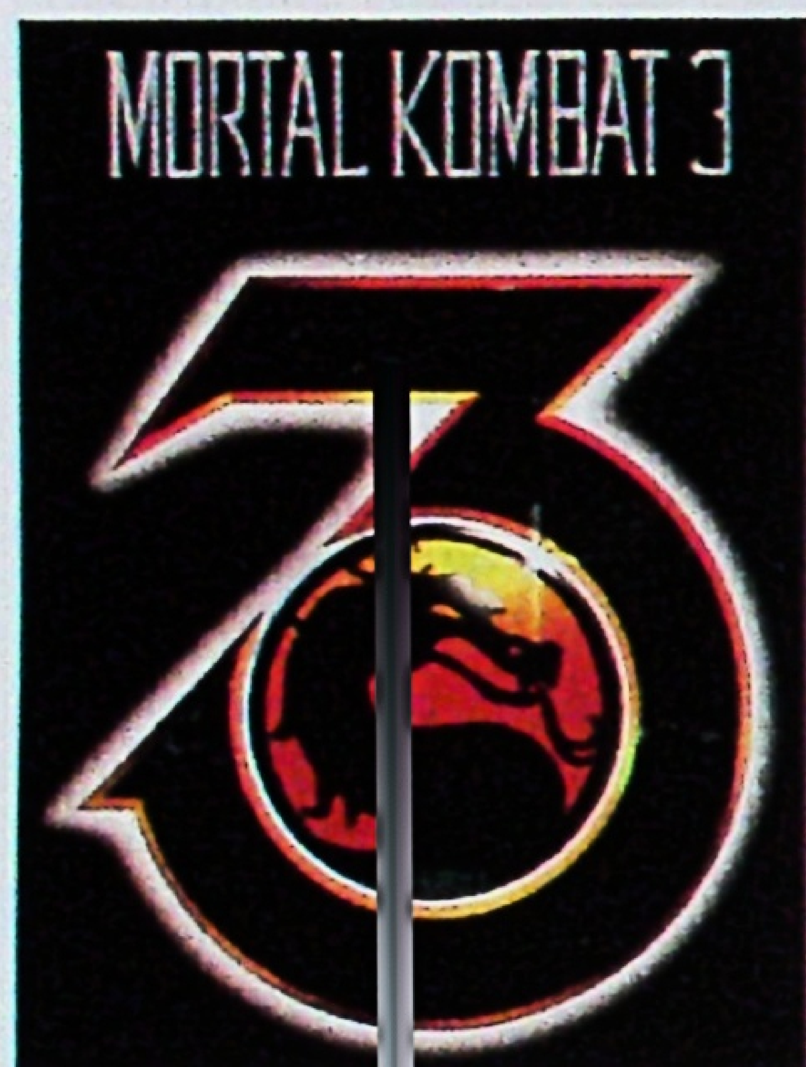
KONKLUSIE

Soms hapert er iets met de muziek, als we met de muis het één en ander activeren. Ook bij het verplaatsen van eenheden tot de maximale afstand, wil het wel eens gebeuren dat ze toch rijden, maar dat het bijbehorende geluid niet meer te horen is. Een beetje een vreemde zaak. Verder valt dit soort spelen te vergelijken met Perfect General maar dan anders. Ok, ik weet het, het klinkt wazig, maar als je een kenner bent van strategische oorlogsspellen, dan zul je merken dat bij STEEL PANTHERS wel weer een optie zit die beter is dan bij voorgaande spelen. Heb je zin om te knokken tegen, of met, de Russen, Duitser, Fransen, Italianen, Japanners, Engelsen en de US, dan mag je dit niet missen. De geluiden tijdens de aktie zijn goed, de beelden prima en de filmpjes zijn de moeite waard. Bij dit soort strategische spellen blijkt altijd maar weer dat de ikonen in het programma echt belangrijk zijn en dat kennis van zaken een hele grote rol speelt.

Henk Riemersma.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



MORTAL KOMBAT 3

Softwarehuis: Williams Entertainment.
Min. 80486DX/ 3Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive. Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1-2.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 98,=

Aanbevolen: Pentium processor. 2 spelers kunnen ook gebruik maken van een IPX compatible netwerk.

Dit is alweer het derde deel uit de succesvolle MORTAL KOMBAT. Het is onlangs ook verschenen voor andere computersystemen (o.a. Nintendo) en daar is veel reclame voor gemaakt. Wij waren dus erg benieuwd of dit spel aan de verwachtingen zou voldoen.

De installatie (onder DOS) gaat vlot en alles werkt meteen. Als je echter het spel onder Windows95 in een DOS-venster probeert te draaien, loopt het vast op het moment dat het geluid begint.

Het verhaal is weer een niet-terzake-doend stukje prietpraat (de aarde is nu echt in ontzettend groot gevaar, u kent dat wel), dat ingaat op de gebeurtenissen na MK1 en MK2. De opzet van het spel zelf is grotendeels hetzelfde als bij delen 1 en 2. Er zijn wat nieuwe figuren bijgekomen en wat oude afgevallen, de achtergronden zijn mooier en afwisselender geworden.

De bediening is goed en snel, zelfs op een 486/25Mhz. ging het nog heel redelijk. Deze bediening is natuurlijk het belangrijkste, want er moet gevochten worden! Ik heb het eerst even met het toetsenbord geprobeerd, maar dit is zeker NIET aan te raden: je krijgt al snel te maken met een overdosis aan toetsen-combinaties, waar je arme vingertjes al snel kramp van krijgen. Met joystick/gamepad is de verbetering aanzienlijk: ik won opeens zomaar VIER ronden achter elkaar!





De figuren zelf zijn zeer divers, ieder mannetje/vrouwtje heeft eigen specialiteiten, maar het leuke is, dat nu ook de 'Fatality-Moves' niet alleen van deze figuren afhangen, maar ook van de omgeving waarin je vecht. Zo deed een tegenstander mij een keer bij een gevecht in het metro station op hardhandige wijze op de rails terechtkomen, met de gedachte "metrootje komt zo" en jawel: de metro kwam... Verder zijn er nog een 'friendship-move' (blaas-eens-een-kauwgum) en 'Babality-moves' (verander je tegenstander in een baby!). Ook kun je je tegenstander door het plafond naar de volgende verdieping meppen, een speelkast (van MK3 natuurlijk) op zijn/haar hoofd laten vallen, enz. Bij al deze bezigheden word je ook nog eens aangemoedigd door het publiek als je een nice move maakt (af en toe duikt er een mannetje op dat "jippie" roept). Het is bijna overbodig om te melden dat het geheel ERG gewelddadig aandoet, maar goed, daar is het MORTAL KOMBAT voor. Verder zijn de geluidseffecten en muziek goed, alleen in de intro is niets te horen! Ik heb één kleine bug ontdekt: als je tegen Jax vecht, en je verliest, dan zegt de stem niet "Jax wins", maar "Sheeva wins", maar dit mag de pret natuurlijk niet drukken. De graphics zijn wel om aan te zien, maar bepaald niet bijzonder: er is geen extra aandacht besteed aan de achtergrond, of de animatie van de poppetjes. En alles is nog steeds low-res, helaas. Wel uitzonderlijk mooi is de full-color handleiding. Voor alle liefhebbers van dit genre (alweer) een absolute aanrader!

Stijn en Martijn.

BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



FLY FISHING

Softwarehuis: Intellimedia Sports.
MS-DOS: min. 80486DX/25Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatible.
Macintosh: min. 68030/33Mhz., System 6.07+, min. 4Mb., 2x speed CD-ROM drive, 256 kleuren monitor.
Richtprijs: FL. 79,95

De vis-fanaten onder ons lopen al te smikkelen bij de kreet "Vliegvissen". Let wel dat we hier niet met een vissimulator te maken hebben, al had ik wel een stille hoop. Dit product is een naslagwerk met een eigen inbreng. We kunnen soms interactief bezig zijn om meer informatie op te halen over het wel en wee van het fly fishing. Achteraf bekeken blijkt dat er zelfs bijzonder veel aandacht besteed is aan alle onderdelen van deze vistechniek.

INSTALLATIE

We werken onder Windows 3.1 of het Macintosh systeem. Onder Windows beleven we voor de zoveelste keer dat Quick Time voor Windows (2.01) wordt geïnstalleerd. Verder bespeuren we dat we na de installatie mogen kiezen uit CD nr. 1 of 2. Deze zijn dus onafhankelijk van elkaar op te starten.

FLY FISHING SCHOOL

Ben je een beginnende "vliegvisser" en je hebt een PC met CDROM-drive aan boord, dan is dit wel degelijk een prima stuk naslagwerk betreffende je hobby.
Waar krijgen we mee te maken? Op CD 1 vinden we zaken die betrekking hebben op: werpen, forelsoorten, fly-box (inhoud), materiaal, lezen van het water.
Op CD 2 kunnen we informatie vinden over: knopen, lijnbesturing, landen v.d. vis, vangen, droog insect techniek (voor zalm en forel), drijvend vissen, vragen aan de vissers.

De uitleg per onderdeel is zeer geraffineerd uitgevoerd en zal menig liefhebber volledig overtuigen van het Fly Fishing systeem. Ok, we hebben natuurlijk een paar bekende Amerikaanse vissers die ons de techniek uitleggen, maar wel op een manier die je nergens in boeken kunt naslaan.
Wil je wat namen? Daar gaat ie: Bob Auger, John Dietch, John Bailey, Joe Urbani en Jerry Siem.
Natuurlijk krijgen we op een deel van onze monitor een filmbeeld wat ons bijzonder geslaagde actiebeelden vertoont. We pakken een enkel onderwerp even op en beginnen b.v. eens bij de 'knopen' techniek.



Via je speakers hoor je duidelijk de uitleg van de knoop en op je monitor kun je in een tekenfilm het leggen van de knoop volgen en eventueel zelf meeknopen.
De lijnbesturing en de inwerp methode worden ook goed aan je uitgelegd via daadwerkelijke life-beelden. Heel opvallend zijn hierbij de camerastanden. Men filmt hierbij b.v. het moment van het raken van de fly op het water, de stand van de visser, en de lijn viering. De camera verandert van plaats en filmt nu minstens 3 meter boven je hoofd om kennis te maken met het uitwerpen van de lijn. Dit is werkelijk schitterend weergegeven en geeft je een perfect beeld van de werking van verschillende technieken. Soms is er in een worp weer een animatie verwerkt om belangrijke zaken aan te duiden. Op deze manier is het bestuderen van een hobby wel degelijk een genot.

Het filmvenster heeft ook enkele verrassingen in petto. Je kunt er namelijk heel eenvoudig de volumesterkte aanpassen en het afspeelsysteem handhaven als van een recorder.

Aan elk onderdeel wordt ruim aandacht besteed. Het is mogelijk om je interactief te bemoeien met bepaalde zaken. Een leuk voorbeeld is het "lezen" van het water. Er wordt ons een snelstromend beekje getoond. Je kunt nu met de muis deze beek verkennen en ontdekt dat er meer te beleven is en dat er best nog heel wat zaken zijn waar je zoal op moet letten. Via tekenfilmpjes krijg je hints. Waar schuilt b.v. de vis? Waarom zitten ze er eigenlijk? Heeft het met stromingen te maken, met warmte of enig bodem-aas?
Allemaal zaken die met dit stuk werk geen geheim meer hoeven te zijn. Ikzelf heb deze soort van vissen nog nooit uitgeoefend, maar je mag van mij weten dat je door dit materiaal behoorlijk aangspoord wordt het eens te proberen.

KONKLUSIE

Prima product als naslagwerk. Duidelijk verstaanbare gesprekken met mooie filmbeelden. Het echte studiewerk en de observatie per monitor is enorm goed geslaagd. Vooral de filmtechniek is zeer subliem uitgevoerd. Alles wat besproken wordt is duidelijk, alhoewel enige kennis van de Engelse taal wel op prijs gesteld wordt. Ben jef een beginnende of gevorderde FLY-visser, er is volop informatie voor iedereen. Een index is aanwezig. Het begrip "DOCUMENTATIE" hieronder moet je zien als de waardering voor het eigenlijke informatieve deel van het gehele programma.
Een aanbevolen product.

Henk Riemersma.

BEELD:	9
GELUID:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

FAMILY GAMES 2

Softwarehuis: Dima.
CD-I.
Afstandsbediening, Touchpad.
Aantal spelers: 1.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Nederlands, Engels, Frans, Duits.
Richtprijs: FL. 59,95

In deze Junkfood Food Jive (voor het hele gezin) op CD-I krijgen we te maken met 4 spellen.

1) Mortal Pong: Pa en ma staan in de keuken tegenover elkaar en gooien de bal of steen om, net als in het oude vertrouwde "breakgame", deze in diverse richtingen terug te kaatsen. Mist ma of pa de steen, dan is er een luid gekinkel van brekende pannen en potten te horen. De diverse huisdiertjes



veranderen veelal de richting van het object. Ook lastig wordt het als je behoorlijk snelheid kunt geven aan de rock.

2) Roomservice: Een pinguin krijgt de opdracht om oma te voorzien van goederen. Vanuit vogelperspectief bekeken wandelen we door een huis en rapen diverse groentesoorten op om daarna het huis te verlaten en via de aangelegde paadjes op zoek te gaan naar meer. Helaas lopen er enkele mummies



op je route die, als je ze raakt, je leven verkorten. Dus moeten we uitkijken naar sluipwegen om deze gasten te ontwijken.

3) Exploding Pizza's: Je bent óf de salami óf de kaas en belegt een in velden verdeelde pizza met je stukjes. De kaas valt de salami aan en verdient ineens meer velden. De salami heeft het door en vernietigt je als je niet op de juiste plek je kaasje legt. Natuurlijk zit er een kneepje in het spel. Toch is het niet moeilijk en is het geschikt voor het gehele gezin.

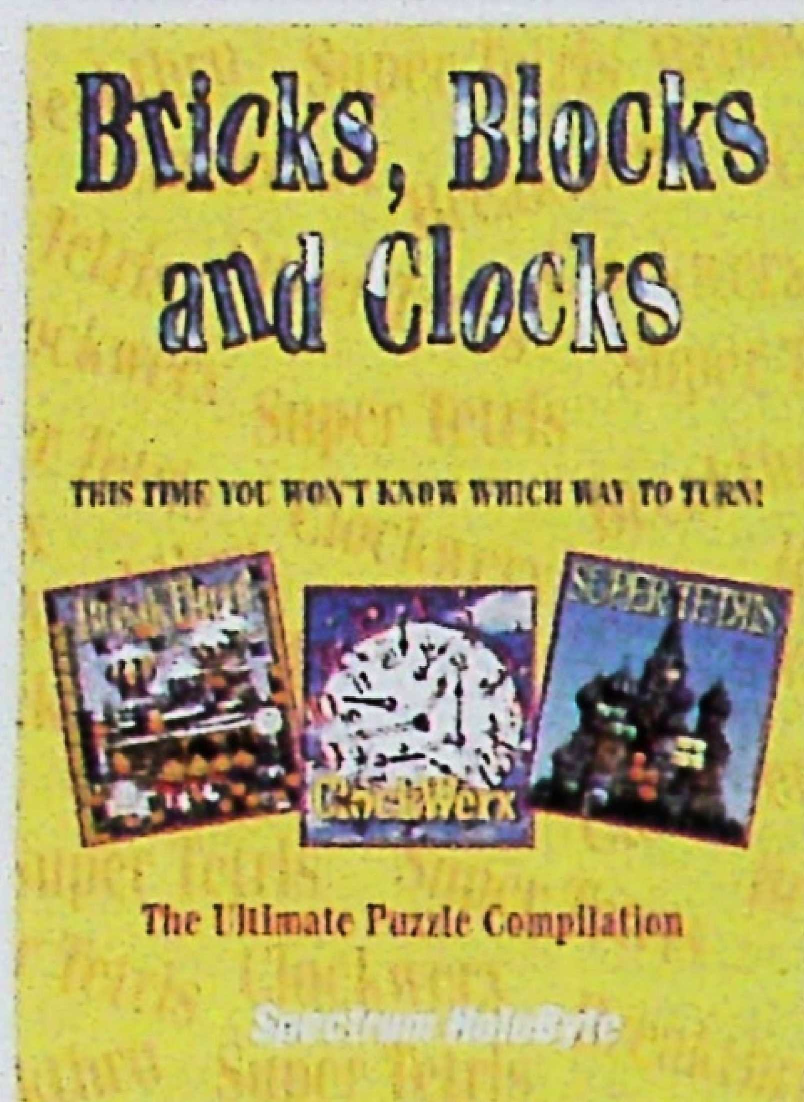
4) Buzz Bunch: Een vermakelijke vlieg met een buzzer/pistool zoeft door een ruimte met obstakels zoals snoepgoed en andere soorten insecten. Dit spel is m.i. het moeilijkste van de serie. D.m.v. zijn buzzer knal je obstakels gewoonweg uit de lucht. Hoe verder je komt, hoe pittiger.

Voor alle spellen geldt: prima beeldkwaliteit en een goed stuk muziek.

Henk Riemersma.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MVSP.



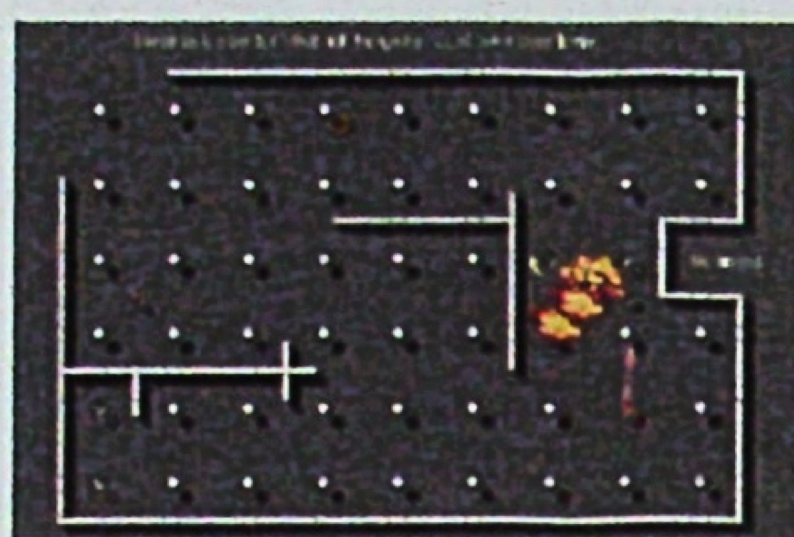
BRICKS, BLOCKS AND CLOCKS

Softwarehuis: Spectrum Holo-Byte.
MS-DOS: Min. 80386DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1+, MSCDEX 2.1+, SVGA, hard-disk, CD-ROM drive. Keyboard/muis. Windows compatible geluids-kaarten.
Macintosh: 60830/25Mhz., System 7.0+, min. 4Mb., 16 grijstinten en 256 kleuren, muis.
Aantal spelers: 1-2.
Richtprijs: FL. 49,95

Het spel is niet compatible met Mac II, Mac Plus, Mac SE, Mac Classic en Powermac 100. Voor muziek op de Macintosh is minimaal 5Mb. geheugen nodig.

Dit is een verzamelpakket met drie puzzelspelletjes op één CD-ROM schijfje. Dit schijfje werkt niet alleen op een MS-DOS PC, maar wordt ook gegeten door een Apple Macintosh. Van de drie spellen zijn er twee algemeen bekend, namelijk SUPER TETRIS (gerecenseerd in Software gids nr. 12) en BREAKTHRU! (zie Gids nr. 30). Het andere spel is CLOCKWERX, bedacht door de maker van TETRIS. Dit staat natuurlijk garant voor de nodige puzzelkwaliteit. SUPER TETRIS en BREAKTHRU! zijn goede programma's, die nog best mee kunnen komen met de nieuwere software op dit gebied. Puzzelspellen verouderen namelijk niet zo snel.
CLOCKWERX is zo'n nieuwer puzzelspel. Zoals de titel van het spel doet vermoeden een spel dat draait rond klokken. Eigenlijk draait het meer rond wijzers, want de bedoeling is namelijk jouw wijzer naar een bepaald punt in het veld te krijgen zonder dat je obstakels aanraakt. Op het scherm zie je verschillende stippen (dots), door met de muis een naburige stip aan te klikken wanneer jouw wijzer daar voorbij komt wisselt de wijzer van stip. Zo kun je van stip naar stip gaan en de eindstip bereiken.

Gelukkig is het niet zo eenvoudig, anders waren de 100 velden zo gespeeld. Je wordt lastig gevallen door spikes. Dit zijn een soort mijnen die op heel lastige plekken liggen, namelijk tussen twee dots. Je kunt hier over heen door twee keer te klikken op de bestemmingsdot,



hierdoor draait de wijzer de andere kant op en raak je de spike niet aan. Je kunt je wijzer dus heel precies door het veld manoeuvreren door je wijzer telkens als het nodig is de andere kant op te laten draaien. Verder zijn er ook nog rondvliegende spikes. Een ander probleem zijn de dots met een wijzer eraan die rond draait. Deze wijzer mag niet aangeraakt worden. Er zijn tevens wijzers die ook van dot naar dot gaan en dus een extra probleempje kunnen vormen. Ook zijn er dots die zo nu en dan wegzakken en dan weer terugkomen. Als je aan zo'n dot zit wanneer die wegzakt, moet je opnieuw beginnen in dit veld. (Het programma houdt zelf bij waar je gebleven bent. Als je dus stopt en de andere dag verder gaat begin je na het laatst gehaalde veld). Soms moet je deuren openen door een schakelaar aan te raken of een muur opblazen door dynamiet te ontsteken (daar is ook een soort schakelaar voor). Eigenlijk zijn er teveel problemen om hier te vertellen. Je ziet dat ze je met dit spel flink bezig houden.

Het is een erg leuk en verslavend spel dat niet al te makkelijk is. Er zijn vier moeilijkheidsgraden in te stellen. Het verschil hier tussen is de snelheid waarmee alles draait en beweegt. Op het makkelijkste niveau zijn de 100 velden wel uit te spelen, hoewel dat naar het einde toe ook steeds moeilijker wordt (logisch natuurlijk). Het pakket kost niet echt veel, zeker niet als je nog geen van de drie spellen hebt. Dan is dit een buitenkansje om drie heel goede spellen in je bezit te krijgen voor een gunstige prijs.
Wanneer je alleen in CLOCKWERX geïnteresseerd bent zou je de aankoop nog kunnen overwegen, want het spel is echt goed. Bij dit soort programma's gaat het niet echt om de graphics en het geluid. Het gaat om de kwaliteit van de spellen en dat is in dit geval wel in orde. De plaatjes en muziek zijn echter niet slecht, bij geen van allen. De beoordeling geldt in dit geval alleen voor CLOCKWERX, voor de andere spellen verwijs ik je naar boven genoemde Software Gidsen. De prijs geldt echter wel voor het hele pakket, net als de documentatie. Deze is zoals vaak bij verzamelpakketten summier.

Martijn van Gessel.

BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	5
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

KARMA
Curse of the 12 caves

Softwarehuis: Discis Entertainment.
MS-DOS: min. 80486/25Mhz., min. 8Mb., Windows 3.1 of 95, SVGA, harddisk, 2x speed CD-ROM drive, muis, Windows compatible geluidskaart.
Macintosh: 68030/25Mhz., System 7.1+, 8Mb., 640x480x256 kleuren, 2x speed CD-ROM drive.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 129,=

MS-DOS aanbevolen: 80486DX2/66Mhz., 16 Mb. geheugen.
Macintosh aanbevolen: 68040, 12-16Mb. geheugen.

PUZZLES

KARMA wordt geleverd in een veel te grote doos met een hoop lucht en karton. Naast de registratiekaart en info over de voorloper Jewels of the Oracle (zie Software Gids 33) vind je de cd in plastic doosje met handleiding. Karma is in alle opzichten



een puzzlespel (of heeft het misschien te maken met de bijtitel CURSE).
Het begint al bij het installeren. Onder Windows, je bent dus gewaarschuwd, lukt het alleen als je in het bezit weet te komen van een DISCISCC.DLL file die je in je Windows/System moet zetten. Heb je deze file niet, dan kun je Karma via bestandsbeheer rechtstreeks laten draaien met een autorun.exe. Dit alles is nergens te achterhalen, zoek het zelf maar weer uit. Slordig DISCIS!!! Is het je echter gelukt Karma op een van beide manieren aan de gang te krijgen dan volgt puzzle 2: het spel is speelbaar, maar vraag niet hoe!! Beelden lopen door elkaar heen en slechts bij de puzzels zelf ben je in staat wat fatsoenlijks te herkennen. Aanvankelijk dacht ik dat het zou liggen aan een conflict met de videokaart maar later bleek dat bij eenzelfde configuratie (maar dan met Windows 95) het spel probleemloos draait. Wat een geknoei! Tot slot: op een 80486DX/75Mhz deed het spel helemaal niets. De curse sloeg weer toe, zullen we maar zeggen.

Karma speelt zich af in een grottencomplex in het oude China. Het verhaal is totaal ondergeschikt aan het spel. Je muispointer in de vorm van een lotus geeft aan waar je wel of niet heen kan. Om een grot verder te komen moet je een puzzle oplossen. Zo dwaal je van grot tot grot en moet gezegd worden dat de fraaie sfeervolle achtergrondmuziek blijft boeien. De beelden daarentegen zijn vrij saai met vele bruin-tinten. De puzzles zelf vallen mij erg tegen. Een der puzzles leek mij zelfs een exacte copie van een puzzle uit Daedalus Encounter, en andere lijkt weer overgenomen uit Entombed of 7th Guest. Niet erg origineel allemaal. De meeste puzzles zullen je wel wat uurtjes bezighouden, ze zijn beslist niet makkelijk. Het spel draait verder vlot en soepel en de bediening is zeer gebruiksvriendelijk.

Heb je een computer die heel wat meer in huis heeft dan het minimum-vereiste en het besturingssysteem Windows 95 dan zal het spel waarschijnlijk probleemloos draaien. Kijk je dan naar de prijs en wat het spel te bieden heeft dan raad ik je alsnog aan het spel te laten liggen. Er zijn heel wat betere alternatieven in dit genre.

Peter Postma.

BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



STONEKEEP

Softwarehuis: Interplay.
Min. 80486DX2/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard, muis.
Aantal spelers: 1.
AdLib Gold, Sound Blaster (PRO, 16, AWE32), Ensoniq Soundscape, ESS 488/688 Audiodrive, Roland RAP-10, Pro Audio Spectrum 16.
Richtprijs: FL. 119,=

Bijna vier jaar heeft het geduurd eer Interplay dit dungeon adventure op de markt kon brengen. In januari 1992 was de oorspronkelijke programmeur, Peter Oliphant, al klaar met het eerste level na maandenlang experimenteren met het -toen nieuwe- Strata Vision, een 3-D rendering programma. Daarna volgden talloze tegenslagen om de voor ogen staande technieken te kunnen realiseren. Oorspronkelijk zou het spel op floppy uitgebracht worden, doch de wereldwijde omschakeling naar CD-ROM dwong de programmeur, die de hele tijd in zijn eentje aan dit projekt werkte, Stonekeep te herschrijven. Video en spraak moesten drastisch herzien worden en animaties aangepast. In oktober 1994 waren de spanningen binnen Interplay zo hoog opgelopen, dat Oliphant er de brui aan gaf en zijn werk door anderen moest worden afgerond. En elke computerprogrammeur zal beamen, dat er niets zo erg is dan werken aan een programma, dat door een ander is geschreven. 9 november 1995 was het dan toch eindelijk zo ver: het ultieme dungeon adventure was beschikbaar voor de hunkerende menigte in de Verenigde Staten en enkele weken later volgde de Europese release.

De US en de Euro versie hebben een verschillende verpakking: de Amerikaanse box is wat kleiner en staat in een houder. De illustratie lijkt op het eerste gezicht een gewone afbeelding van een skelet, maar als je er het licht op een bepaalde manier op laat vallen, blijkt het een holografische afbeelding van een dungeon te zijn. De handleiding van de U.S. versie is tevens het omslag van het CD-doosje, terwijl de Europese versie een handleiding op A5 formaat in het Engels heeft. De Europese versie is ook nog voorzien van aparte installatie-instrukties en is o.a. in het Nederlands gedrukt. Het spel zelf is in het Engels, met gesproken woord, maar desgewenst met Engelse ondertiteling (inschakelen met de F3-toets).
STONEKEEP is het tweede deel van een serie, waarvan het eerste deel als de fantasy roman "Thera Awakening" is bijgesloten. Het Amerikaanse boekje is voorzien van een harde crème-kleurige kaft, terwijl de Europese uitvoering in dezelfde kleur een slap omslag heeft. Van "Thera Awakening" bestaat overigens geen spel. Het is aan te raden deze voorgeschiedenis te lezen om een beter begrip te krijgen van de gebeurtenissen binnen STONEKEEP.
De Amerikaanse uitvoering is hier sporadisch te verkrijgen en duurder dan de Europese versie.

Het spel kan geïnstalleerd worden met "minimal" (30Mb.) of "full" (65Mb.) install.
Bij het opstarten valt meteen de uitstekende kwaliteit van de muziek en de geluidseffekten op. Mits je in het bezit bent van een 16-bits geluidskaart, krijg je zeer gave stereo-effecten te horen, niet alleen tijdens de introductiefilm, maar ook tijdens het spel. In deze introfilm zien we hoe het lieflijke stadje binnen Stonekeep wordt overvallen door gruwelijke monsters. Het jongetje Drake ontspringt de dans door in een zwart gat te verdwijnen en 10 jaar later komt hij terug om de burcht te redden. Als speler bestuur je Drake door middel van "first person view"; je kijkt dus door de ogen van dit hoofdpersonage (net als bij bijvoorbeeld DOOM).
Sommigen vinden het een groot gemis, dat STONEKEEP zich niet, zoals bij DOOM, Ultima Underworld e.d. afspeelt in een 3-D omgeving, waarin vrij bewogen kan worden en 360 graden gedraaid, maar gewoon in rechttoe-rechtaan gangenstelsels, waarin telkens een draai van 90 graden gemaakt kan worden. Ook zijwaarts stappen







behoort niet tot de mogelijkheden. De reden hiervan is dat dit soort 3-D spellen begin '92 nog niet bekend was. Oliphant had zelfs, voordat hij aan STONEKEEP begon, nog nooit een computer RPG gespeeld en is tot op de dag van vandaag niet bekend met Ultima Underworld, System Shock en dat soort titels. Hij verklaarde dat hij pas een pré-produktie-versie van Wolfenstein 3-D zag, toen hij al een jaar met STONEKEEP bezig was, dat volgens hem een RPG moest worden voor zowel beginners als gevorderden.

Wel heeft STONEKEEP ter compensatie zeer veel sfeer. Door het sublieme geluid hoor je duidelijk wat waar en waarom gebeurt. Hoor je aan de rechter kant sissende geluiden, draai dan maar snel naar rechts, want er zijn enkele slangen in aantocht. Schiet je met een pijl, dan hoor je duidelijk het geluid van een houten projectiel dat op de grond valt. Gooi je een steen dan is dit ook goed hoorbaar en zo heeft alles een eigen herkenbaar geluid.

STONEKEEP bestaat uit 11 verschillende dungeons met sub-levels, zodat er in totaal zo'n 23 kaarten te onderzoeken zijn. Deze kunnen in kaart gebracht worden met behulp van het "journal", een boek waarin tevens de statistieken van Drake en zijn party, een overzicht van verzamelde voorwerpen, gevonden hints en eventueel eigen aantekeningen bijgehouden worden. Dit boek krijg je niet meteen, maar moet in het eerste level veroverd worden. Doel van het spel is het verzamelen van negen magische bollen (orbs).

Als "inventory" krijgt Drake in het begin een magische spiegel mee, waarin je hem door een klik met de muis kunt bekijken, kleding aan kunt trekken of wapens e.d. in zijn handen geven. Ook beschikt hij over een rugzak, waarin je werkelijk alles kunt opbergen: al stop je er 100 rotsblokken in, Drake blijft vrolijk doorlopen. Verder is de dungeon altijd volledig in beeld: de spiegel en de perkamentrol (die de rugzak voorstelt) moet de speler zelf tevoorschijn halen.
Vijanden en andere figuren, die Drake tijdens zijn zoektocht tegenkomt, zijn subliem getekend, geanimeerd en voorzien van spraak en/of geluidseffekten.

Het eerste level, dat ook als speelbare demo in omloop is, is bedoeld om vertrouwd te raken met de spelomgeving en om wat ervaring met het vechten op te doen. Gevechten zijn zeer belangrijk: voor elke vijand zijn andere wapens nodig, zodat het aan te raden is je vaardigheid in diverse taktieken te oefenen. Iedere tegenstander heeft wel een zwakke plek, waar je gebruik van kunt maken en als het in lijf-aan-lijf gevechten niet lukt, probeer het dan met afstandswapens zoals dolken, werpbijlen, pijl en boog, stenen, enzovoort. In het eerste level moet je ook nauwgezet de muren onderzoeken, want er liggen veel wapens en voorwerpen in geheime vakken verborgen.
In level 2 wordt het spel pas echt interessant. Hier vindt Drake zijn eerste metgezel (de dwerg Farli) en de eerste runenstaf, waarmee magische spreuken kunnen worden opgeroepen. De uitleg over het gebruik van deze runen is zeer gebrekkig in de handleiding. Zo wordt bijvoorbeeld nergens verteld, dat je een "heal" spreuk op Drake, of een ander lid van de groep, kunt uitspreken door op de bovenste balk van de "mirror" het "kompashokje" aan te klikken, waardoor de party zichtbaar wordt. Drake moet wel de staf in zijn hand hebben en deze moet geactiveerd worden. Ook runen, die later in het spel voorkomen, kunnen op deze manier op de party gebruikt worden. Andere spells, zoals Firebolts kunnen afgevuurd worden op tegenstanders en weer andere worden toegepast op voorwerpen. Al met al is de documentatie belabberd, maar aan de andere kant hoort het wel een beetje bij dit soort spellen dat je zelf het één en ander uitzoekt.



Buiten het vechten is het oplossen van raadsels natuurlijk ook een belangrijk ingrediënt, want zo hoort het in een goed CRPG (Computer Role Playing Game; dit voor de nieuwkomers). De raadsels zijn over het algemeen niet zo heel erg moeilijk, maar zelfs geharde spelers komen tegen het eind van het spel nog wel "vast te zitten", dus goed opletten, luisteren naar wat er gezegd wordt en aantekeningen maken in het journaal.

DE ENIGMA BUG

Helaas: nou is er zo lang aan gewerkt en nog presteert men het een programma op de markt te brengen, dat regelmatig vastloopt en foutmeldingen geeft. Het wordt eentonig, maar ook Interplay is bezig met een patch. Intussen is er door een programmeurs wel een trucje bekendgemaakt om de "Enigma Bug" (die verreweg het meest voorkomt bij de spelers) te omzeilen. Deze programmafout treedt op vlak voordat je het Faerie Realm wilt betreden en ene Enigma in de party hebt opgenomen. Handel dan als volgt: Open het spel met Enigma in de groep. Leg de Primrose neer en Enigma verlaat de party. Save nu het spel in het allerlaatste slot. Exit game.
Ga onder DOS naar de Savegame subdirectory:
CD\INTRPLAY\STONKEEP\SAVEGAME\GAME19 en maak een backup van de savegame file met de DOS-opdracht

"REN LEVEL06B.SAV

LEVEL06B.BAK"
Start het spel opnieuw en laadt de laatste Savegame file in. Na het "Faerie Realm" komt Enigma weer terug in de party.

KONKLUSIE

Ondanks bezwaren van anderen dat STONEKEEP wat ouderwets aandoet, vind ik het persoonlijk één van de beste RPG's van dit moment. Wie wil vergelijken kan denken aan spellen als LANDS OF LORE of de EYE OF THE BEHOLDER serie (delen 1 en 2), maar dan met een veel betere grafische afwerking en imposante muziek en geluidseffekten. Muziek en effekten kunnen afzonderlijk in geluidssterkte geregeld worden.
Er moet wel een paar weken flink gewerkt worden, want overwinningen krijg je zeker niet cadeau en het zoekwerk kost ook behoorlijk wat tijd. Wie dus een makkelijk spel zoekt, dat snel uit is, moet STONEKEEP niet aanschaffen. Maar als je eindelijk eens waar voor je geld wilt, is dit echt een aanrader.

Jocelyn.

BEELD:	8
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



HELLFIRE ZONE

Softwarehuis: Absolute Entertainment.
Min. 80386SX/25Mhz., min. 4Mb., DOS 4.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 69,95

Nee, het is geen tikfout dat dit spel slechts een 386SX computer nodig heeft, maar op de genoemde machine loopt het spel niet echt lekker vlot. Een 386DX voldoet beter. HELLFIRE is een schietspel waarbij je met een helicopter allerlei opdrachten moet uitvoeren. Je ziet de helicopter in 'chase-view' en tevens staat op het scherm een crosshair. Vervolgens is het een kwestie van snel schieten, munitie en brandstof vinden en de opdrachten volbrengen. Dit alles gebeurt met heel redelijke beelden en dito geluid.



HELLFIRE ZONE is een aardig programma, meer niet, maar heeft nu eens geen high- end computer nodig. Wie dus geen Pentium of DX/2 in huis heeft kan toch ook weer eens wat aanschaffen. Het spel draait volledig van de CD-ROM en is slechts 20Mb. grroot. Vreemd dat dit spel niet op diskettes is uitgebracht. Juist de groep gebruikers met een 386 computer is vaak niet in het bezit van een CD-ROM drive.

BEELD:	6
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

FURY 3

Softwarehuis: Microprose.
Min. 80486/66Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1 of 95, SVGA, harddisk, CD-ROM.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Windows compatible geluidskaart.
Richtprijs: FL. 99,=

Dit spel loopt zeer slecht, zelfs op onze 90Mhz. Pentium. Bij Fury 3 is dit geen probleem, want het spel is vrijwel gelijk aan Terminal Velocity. In Software Gids nr. 34 kun je alles lezen over Terminal Velocity en zien dat het programma uitstekend wordt beoordeeld. Koop FURY 3 dus niet, want je krijgt er spijt van. Terminal Velocity draait uitstekend op een 80486DX2, terwijl FURY 3 op een Pentium in lo-res VGA nog niet echt soepel draait. De beelden van FURY 3 zijn prima maar de geluiden zijn magertjes en de besturing is onder de maat. Installeren onder Windows 95 gaf bij ons geen verbetering.

BRIGHTLIGHT software

TEL: 0113-548411

11th Hour	89,-	Megapack (1,2,3,4)	79,-
3D Ultra Pinball	65,-	Navy Strike	89,-
Actua Soccer	89,-	Need for Speed	99,-
Aliens	89,-	Policequest collection 1-4	79,-
Alien Odyssey	89,-	Primal Rage	89,-
Ascendancy	69,-	Quarantaine 2	89,-
Battle Isle 3	89,-	Rebbel Assault 2	69,-
Breach 3	65,-	Riddle of Master LU	89,-
Burried in Time	89,-	Royal Flush	49,-
Capitali$m	79,-	Sid Meyer Collection	89,-
Ceasar 2	69,-	Simlsle	99,-
Championship Manager 2	99,-	Stonekeep	99,-
Command & Conquer	69,-	Striker 95	55,-
Crusader: No Remorse	99,-	SU-27 Flanker	89,-
the Dig	69,-	System Shock	49,-
Dungeonmaster 2	89,-	TFX 2 - EF2000	99,-
Essential Collection	69,-	Thexder	99,-
Fade to Black	99,-	Tower	129,-
Fatal Racing	89,-	Walords 2 deluxe	99,-
FIFA 96	99,-	Werewolf vs Comanche	79,-
Help! - 10 games	59,-	Witchhaven	Bel
Heroes of Might & Magic	69,-	World of Combat	69,-
HEXEN	99,-	--------	
In the 1st Degree	129,-	Thrustmaster Flight Control	
KA-50 Hokum	79,-	+ US Navy Fighters	199,-
Larry collection 1-6	59,-	MS Home mouse	59,-
Loadstar	79,-	MS Sidewinder 3D PRO+	159,-

Prijzen incl. BTW en onder voorbehoud . Bel voor info of prijslijsten.
Verzendkosten f 8,- , Rembours f 16,-.

BRIGHTLIGHT software Postbus 8086 4330 EB Middelburg
TEL: 0113-548411 FAX: 0113-548854 Postgiro: 3954487

Bespaar pegels,
Spaar zegels!

Spaar nu voor gratis software en hardware met ons unieke spaarsysteem.

HAUNTED HOUSE Future Media

Topper van de maand

Nu bij aankoop van een CD-Rom,
Phantasmagoria voor maar **f 60,=**

Bel, fax, schrijf of e-mail voor onze uitgebreide CD-Rom catalogus voor uw PC !!



FUTURE MEDIA

Braambos 16 - 5563 AB Westerhoven
Postbus 2080 - 5600 CB Eindhoven
tel. (040) 284 2345 fax (040) 204 7871
e-mail: 76065.2704@compuserve.com

Alfasoft

Software en lectuur voor IBM & Compatible Computers

NICE PRICE * NICE PRICE * NICE PRICE * NICE PRICE * NICE PRICE

This Means War	95.00	Encarta '96 Full	109.00
Ascendency Full	105.00	AIV Networks	69.00
Ascendency OEM	67.00	NHL '96	89.00
TFX EF 2000	98.00	Sim Isle	79.00
Apache Longbow	79.00	FIFA' 96	89.00

Alle prijzen incl. btw en onder voorbehoud. Verzendkosten: fl.7.50.= (Verzekerde verzending!)

In het geval u een bestelling wilt plaatsen, een gratis catalogus wilt aanvragen of meer informatie wilt over niet afgebeelde titels: Op het volgende adres kunt u ons bereiken:
ALFASOFT, POSTBUS 4225 6710 EE EDE Tel. 0318-618066

(ma t/m zat: 12.00-20.00)

D+S Software HET adres voor al Uw PC-software bijv.

Indy Car Racing	79
7 Track Pack	59
Indy Car Racing USA CD-oem	59
Indy Car Compilation CD	79
Indy Car Racing II CD	**???**
Inferno CD	98
Interactive Game Madness CD	89
Iron Helix CD	108
Ishar III	98
Ishar III CD	69
Jagged Alliance (Sir-Tech) CD	98
Jetfighter II Adv. Missions	69
Jutland CD-OEM	59
KA-50 Hokum	69
King's Quest VI CD-OEM	69
King's Quest VII CD	79
King's Quest Collection CD	89
Kingdom o/t Far Reaches CD	98
Lands of Lore CD White Label	49
Larry I CD	39
Larry VI CD-oem	49
Larry Collection CD	79
Lawnmower Man CD	129
Lawnmower Man CD-OEM	59
Legacy	89
Legend of Valour CD	39
All New World of Lemmings CD	108
Links 386 Pro + the Belfry CD	98
Banff Course CD	69
BigHorn Championship	59
Castle Pines CD	69
Devil's Iland Fantasy CD	59
Prairie Dunes Course	59
Riviera Country Club CD	69
Litil Divil CD-oem	49
Loadstar CD	**119**
Lode Runner CD	98
Lords of Midnight CD	98
Lost Admiral II CD	**???**
Lucasarts Archives CD	89
Lunar Command	69
Mad Dog McCree II CD-OEM	69
Maelstrom	108
Magic Carpet CD	98
Hidden Worlds CD	59
Magic Carpet II CD	119
Masterpiece Collection SSI CD	**89**
Megapack III CD	89
MegaRace CD-oem	39
Mechwarrior II The Clans CD	119
Merchant Prince	98
Microcosm CD-OEM	49
Mig-29 Super Fulcrum	129
Mission Critical CD	**98**
Mortal Kombat III CD	**98**
NHL Hockey '96	**119**
Nascar Racing 3½"	98
Nascar Racing CD	79
Track Pack CD USA 69 UK	59
The Need for Speed CD	119
Novastorm CD	119
Operation Crusader	119
Operation Crusader CD	108
Operation Europe CD	98
The Orion Conspiracy CD	89
Out of this World	98
Outpost CD + patch 1.5	89
Overlord CD White Label	39
Pacific Strike	119
PS: Speech	59
Panzer General CD	49
Patriot CD	49
Perfect General II CD	89
Scenario Editor CD	**69**
Pitfall: A Mayan Adventure CD	98
Police Quest V: SWAT CD	**???**
Police Quest Collection CD	**89**

Populous II / Powermonger CD	49
Prince of Persia	49
The Prophecy	89
Prophecy o/t Shadow	108
Protostar CD	98
Pure Wargame QQP CD	89
Quantum Gate CD	129
Ravenloft: Stone Prophet CD-oem	69
Rebel Assault CD White Label	**39**
Rebel Assault II CD	**79**
Red Crystal	79
Renegade CD-oem	59
Return to Zork 3½" of CD	108
Return to Zork CD-OEM	79
Riddle of Mastere Lu CD	**???**
Rise o/t Robots CD	89
Rise o/t Triad 3½"	89
Rise o/t Triad CD	98
Sci-Fi Encyclopedia CD	**98**
Sci-Fi Powerhits	89
Sam & Max	108
Sam & Max CD-oem	59
Seawolf SSN-21 Classic CD	49
Shadow o/t Comet	98
Shadow Caster	119
ShadowCaster Classic CD	49
Shadow of Cairn CD	108
Shadow Sorcerer	89
Sherlock Holmes Coonsulting Detective deel 1+2+3 CD	69
Silent Hunter CD	**???**
Sim Classics	98
Sim Classics II	**???**
Sim Isle CD	**98**
Slipstream 5000 CD	79
Space Pirates CD	108
Space Quest 1 CD	39
Space Quest IV	49
Space Quest VI CD	98
Spectre VR 3½" of CD	79
Spellcasting Party Pack CD	108
Steel Panthers CD	**98**
Stonekeep CD USA	**129**
Stonekeep CD UK	**???**
Strike Comm + Privateer CD	129
Striker '95 CD	89
SubWar 2050	98
SubWar Missions	59
SuperHeroLegue of Hoboken	108
Superkarts CD	79
Super Streetfighter II Turbo CD	98
Syndicate Plus Classic CD	49
System Shock	119
System Shock Classic CD	**39**
T.F.X. 3½" + patch	119
T.F.X. EF 2000 CD	**???**
Tekwar CD	**98**
Terminal Velocity CD	89
Thunderscape CD	**108**
Tie Fighter Collector's CD	**???**
Top Gun CD	**???**
Top Ten Pack CD	108
Transport Tycoon CD	59
Tr. Tycoon World Editor	69
U.F.O.	98
U.S. Navy Fighters Gold CD	**119**
U.S. Marine Fighters CD	59
U.S.S. Ticonderoga CD	98
U.S.S. Ticonderoga CD-oem	49
Ultima VII dl. 2	119
Ultima VIII	129
Ultima 8: Speech Pack	59
Ultima VIII CD + Speech	169
Ultimate Domain CD-OEM	49
Ultimate Doom CD	69
Ultimate Fantasy Bundle CD	69
Ultimate Game Collection CD	79

Ult. Soccer Manager CD	89
Underworld 1+2 CD	129
Underworld 1+2 Classic CD	**39**
V for Victory Pack CD	**89**
Violence in 3-D CD	49
Virtual Pool CD	98
Voyeur CD	98
War in the Gulf	89
Warcraft II CD	**???**
Warlords II deLuxe	**108**
Warplanes CD	69
Werewolf vs Comanche CD	**89**
Wetlands CD	**89**
Wing Commander Acadamy	98
Wing Commander + Ultima 6 CD	98
Wing Commander II	108
WC II: Spec. Operation 1+2	79
Wing Commander III CD	119
Wing Commander IV CD	**???**
Wings of Glory CD	119
Witchhaven CD	**89**
Wooden Ships & Iron Men CD	**???**
World of Trains CD	59
Wrath o/t Demon	89
X-Com: Terror f/t Deep CD	98

MAC:

7th Guest CD-OEM	79
Daedelous Encounter CD	119
Gadget CD	139
Master of Orion CD	98
Operation Crusader	139
Operation Crusader CD	108
Rebel Assault CD	129
Sim City 2000	119
Stalingrad CD	119
Super Wing Commander CD	129
Syndicate	119
Virtual Valerie II CD	98
World of Xeen CD	129

FLIGHTSIMULATOR 5:

MS Flightsim 5.1 3½" 75 CD	89
Flightshop CD	**119**
Real Weater Pilot	79
Scenery Europe 1 3½ of CD	89
Scenery Las Vegas 3½ of CD	98
Scenery Washington	119
Scen Hawaii, HongKong,	**à 49**
Tower CD	**???**

DIVERSE HARDWARE:

Cyberman	219
GameMaster deLuxe	239
Gravis Analog Pro	98
16-Bit Record. Option for GUS	239
Gravis Max	399
MS-muis 2.0A zonder software	89
Thrustmaster ACM Game-Card	89
Thrustmaster F-16 FCLS	369
Thrustmaster F-16 TQS	369
Thrustmaster Formula T-2	**???**
Thrustmaster Rudders	339

DIVERSE BOEKEN:

CGW mei,juni,juli,aug,sept	**à 10**
Harpoon II Strategy Guide	39
Outpost Strategy Guide	39
PC Games Bible	39
Panzer General Guide	35
Populous 1&2 Guide	39
Sim City 2000 Guide	39
Under a Killing Moon Strategies	39

LET OP !!! De verzendkosten bedragen Fl 10,- per verzending. Verzending via PTT (24-uurs service) en levering geschied uit voorraad. Prijzen zijn incl. BTW en onder voorbehoud. Een acceptgiro wordt met Uw bestelling meegestuurd.

DE MINI GIDS

In deze rubriek kunnen onze lezers advertenties plaatsen, mits NIET VAN COMMERCIELE AARD! Handelaren kunnen onze advertentietarieven aanvragen. De redactie behoudt zich het recht voor advertenties te weigeren. Inzendingen kunnen gestuurd worden naar Postbus 516, 8200 AM Lelystad en dienen voorzien te zijn van naam, adres en evt. telefoonnummer. Advertenties met alleen postbusnummer of antwoordnummer worden niet opgenomen.

Plaatsing is GRATIS voor onze abonnees. Voor niet abonnees zijn de kosten FL. 2,50 per advertentie. Dit bedrag moet worden voldaan door het BIJSLUITEN van postzegels bij de advertentieopdracht.

Advertenties voor software worden alleen geplaatst als het gaat om *ORIGINELE SOFTWARE met ORIGINELE HANDLEIDING!* Indien soft- of hardware verder is voorzien van verpakking, garantie, toebehoren e.d. is dit in de advertentie vermeld.

PC AANGEBODEN

80486DX40, 4Mb. RAM geheugen, 1Mb. SVGA kaart, SVGA monitor, 210Mb. harddisk, SoundBlaster 2.0 en muis. FL. 1500,=. Tel. 0485-315332 (Martijn).

80486DX2/66, 8Mb.RAM, 420Mb. HD, 256Kb. cache, quad-speed CD-ROM drive, SoundBlaster 16-bit, joystick, muis, DOS 6.1 en Windows 3.11. FL. 1500,=. Tel. 0517-394352 na 18.00 uur.

80486DX2/66, PCI, 256Kb. cache, 8Mb. RAM, 1Gb. HD, quad CD-ROM, SB-Pro, Stealth DRAM 1Mb., fax/modem, E-IDE controller FL. 2150,=. Zonder geluidskaart, fax en CD-ROM FL. 1600,=).
Op werkdagen s.v.p. bellen na 18.30 uur: 073-6422986 (Harrie v. Meurs).

Wing Commander 2, Strike Commander, Epic, Their Finest Hour, Sim Earth, Gateway 2, JetFighter, Harpoon 2, Earth Siege, Dark Forces, Frontlines, Cannon Fodder 1 en 2, Walls of Rome, X-Com T.F.T.D., 1944 Across the Rhine, Master of Orion, Silent Service 2, B-77, Space Quest 6, Command & Conquer. Alle spellen FL. 35,= p.st. of in één koop FL. 55,=.
Tel. 0517-394352 na 18.00 uur.

Diamond Speedstar Pro, 1Mb. VESA SVGA grafische kaart. Inclusief handleiding en drivers FL. 400,= (half jaar gebruikt).
Motherboard 80486DLC/33 inclusief controller, zonder SIMS FL. 100,=.
200W voeding FL. 50,=, 5.25" HD drive FL. 20,=, 3.5" HD drive FL. 20,=, toetsenbord FL. 10,=.
Return to Zork FL. 50,=, Colonization CD-ROM FL. 50,=, Cyclemania CD-ROM FL. 50,=, Battle Isle 2 CD-ROM FL. 50,=, Laser Squad (diskette) FL. 25,=, Lure of the Temptress FL. 25,=.
Tel. 0341-562314, vragen naar Dimitri.

CD-ROM: Crime Patrol FL. 35,=, Who Shot Johnny Rock FL. 25,=, Cyclemania FL. 35,=, Megarace FL. 25,=, Alone in the Dark 1 FL. 15,=.
Op disk: Comanche Max. Overkill FL. 25,=. Tel. 0598-323335.

MS Golf 2.0 FL. 15,=, Pinball Crystal Caliburn FL. 15,=, Loderunner FL. 25,=, Magic Carpet FL. 25,=.
Pinball Mania, 3D Ultra Pinball, Terror from the Deep, A4 Networks, Flight Commander 2, Star Trek TNG Final Unity, Bioforge, Kingdom The Far Reaches, Rugby World Cup 95, Dr. Drago's Mad Cap Chase FL. 39,= p.st.
Hi Octane, Across The Rhine, Sim Isle FL. 45,= p.st.
Fifa Soccer 96, NHL Hockey 96 FL. 55,= p.st. Bel na 14.00 uur. Tel. 0318-619015, vraag naar Yolande.

Te koop op CD-ROM: Phantasmagoria FL. 60,=, Full Throttle FL. 40,=, X-COM FL. 40,= Bloodnet FL. 30,=.
Tel. 070-3617114 na 16.30 uur.

Hell FL. 25,=, Woodruff FL. 45,=, Full Throttle FL. 65,=, Bureau 13 FL. 40,=, Reunion FL. 30,=.
Tel. 0164-615118 (Patrick Huygens).

CD-ROM: Star Trek TNG FL. 50,=, Maabus FL. 45,=, Dragon Lore FL. 35,=, Command & Conquer FL. 65,=, The Horde FL. 30,=, Journeyman Project FL. 30,=.
Hardware: 4Mb. simm 32bit FL. 225,=, 8Mb. 8Mb. simm 32bit FL. 450,=.
Bellen naar Olaf Schaareman.
Tel. 015-2613687.

CD-ROM: Maddog McCree FL. 15,=, Earth Siege FL. 35,=, Comanche FL. 27,50, PAW Gold FL. 45,=, Quantum Gate FL. 15,=, U.S. Battle Tanks FL. 10,=, Operation Desert Storm FL. 10,=, TXF + patch FL. 30,=, Rebel Assault FL. 17,50, Syndicate Plus FL. 30,=, Terminal Velocity FL. 45,=, Armored Fist FL. 35,=, Fleet Defender Gold FL. 35,=.
3.5": Overlord FL. 40,=, Pacific Strike + Speech Pack FL. 45,=, Works for Windows FL. 15,=. Alle software origineel en met complete documentatie.
Tel. 073-6145694 (Marco).

Te koop op CD-ROM: Command & Conquer FL. 60,=, Desert Strike FL. 35,=.
Op diskette: DDay FL. 35,=, Overlord FL. 40,=.
Bellen na 19.00 uur: 0164-616060, vragen naar Erik.

CD-ROM: Space Quest 6, Kings Quest 7, Bioforge, Superkarts, Star Trek TNG, Maddog 2, Xcom Terror from the Deep (UFO2), SSF2 Turbo, Crusader No Remorse, Outpost, Star Crusader, Lords of the Realm, Under a Killing Moon, Command & Conquer. Alles compleet met handleiding (geen OEM!). Bel na 17.00 uur: 078-6771200 (Bas).

Te koop: Wing Commander 3 en Realms of Arkania 2 Star Trail. P.n.o.t.k. Beiden CD met handleiding.
Tel. 01829-5820.

CD-ROM: Reunion, Jutland, Cyberia, Creature Shock, Inferno FL. 45,= p.st. Dark Forces FL. 55,=.
CD-ROM (OEM + handleiding): Dawn Patrol, Aces over Europe, Star Crusader FL. 37,50 p.st. Rise of the Triad FL. 45,=.
Evt. ruilen tegen Alien Legacy, Starlord of Master of Orion. Prijzen incl. verzendkosten. Tel. 035-5255905 (Erik).

Te koop of te ruil: Little Big Adventure FL. 50,=, Retribution FL. 35,= en Command & Conquer FL. 60,=. Liefst ruilen tegen Star Trek TNG of andere nieuwe CD-ROM spellen. Bel Martijn: 050-5411660.

Te koop op CD-ROM: Prototype FL. 65,=, Loderunner (Windows) FL. 65,=, Mortal Kombat 2 FL. 60,=, Rebel Assault FL. 50,=. Prijzen incl. verzendkosten. Wil evt. ook iets ruilen tegen Creature Shock (geen OEM!).
Tel. 043-3618089 (Rob).

Te koop op CD-ROM: The Lawnmower Man FL. 25,=, Little Big Adventure (Relentless) FL. 45,=, Star Trek TNG A Final Unity FL. 55,=, Megarace FL. 15,=. Alles incl. verzendkosten. Ruilen ook mogelijk. Tel. 058-2519465 (tussen 17.00 en 22.00 uur, vragen naar Hyls).

Te koop op CD-ROM: Star Trek TNG A Final Unity, Simon 2, Woodruff, Full Throttle, Kyrandia 3 FL. 50,= p.st. Starwars Chess, Jukebox 50's FL. 25,= p.st. Alles incl. verzendkosten, ruilen mogelijk.
Op werkdagen s.v.p. bellen na 18.30 uur: 073-6422986 (Harrie v. Meurs).

Spaceward Ho! FL. 20,=, Warlords 2 FL. 50,=.
CD-ROM SimCity Enhanced FL. 40,=, Wing Commander 3 FL. 90,=, Ultimate Fantasy Pack (Dark Sun, Fantasy Empires, Dungeon Hack, Stronghold en Unlimited Adventures) FL. 50,=.
Tel. 0413-264779.

CD-ROM: Terminal Velocity FL. 55,=, Mechwarrior 2 FL. 70,=, Dark Forces FL. 55,=, Rebel Assault 2 FL. 65,=. Prijzen excl. verzendkosten.
Tel. 055-5412788.

CD-ROM: Phantasmagoria FL. 60,=, Full Throttle FL. 40,=, X-COM FL. 30,=.
Tel. 070-3617114 (na 16.30 uur).

CD-ROM: Command & Conquer FL. 45,=, Star Trail FL. 40,=, Full Throttle FL. 35,=, Dr. Drago's MadCap Chase FL. 30,=, Windows '95 Final Beta incl. handboeken FL. 30,=, Space Quest 4 FL. 20,=, Diverse Shareware/demo CD's FL. 5,= p.st.
Tel. 0161-492572 (Ger).

AMIGA AANGEBODEN

The Settlers, Civilization (AGA versie), Wing Commander en Robosport. Tegen elk aannemelijk bod. Tel. 0413-264779.

PC RUILEN

Ruilen, games op CD-ROM. Let op! 2 OEM-versies van mij tegen 1 OEM van jou of, 1 originele plus 1 OEM van mij tegen 1 originele van jou.

Originele (komplete) versies: Under a Killing Moon, Jutland, Rebel Assault (US versie), City In Trouble Year 2000, Full Throttle, Dragon Lore, Quest for Glory 4, Cinemania 94, Operation Overlord, Phantasmagoria.
OEM versies op CD-ROM: Backroad Racers, Police Quest 4, CHAOS Continiuum, Mad-Dog 2, The Journeyman Project, Space Quest 6.
Ik zoek het volgende: The All Movieguide (from Corel), 1994 Across the Rhine, Sharks! (from Discovery), Aces of the Deep, Discworld, Hell, Kyrandia 3, The Last Dynasty, Prisoner of Ice, Voyeur, The Scroll of Silverload.
Bellen na 19.00 uur (ook in het weekend): 015-3696050 en vragen naar Rob.

Mijn CD'S: Wing Commander 3, Critical Path, Commander Blood, Mantis, Renegade, Under a Killing Moon, Myst.
OEM CD: Iron Helix, Creature Shock, Full Throttle.
3.5": Star Control 2, Eye of the Beholder 2.
Tegen jouw: Terminal Velocity, Cyberia, Magic Carpet 2, Syndicate 2, Rebel Assault 2, Dragon Lore, Frontier First Encounters, The Last Dynasty, Warriors, Sim Tower, Balor of the Evil Eye (Celtic Tales).
OEM CD en 3.5" combinaties mogelijk.
Bellen na 18.00 uur, vragen naar Hilmar: 0528-361643.

CD-ROM: Full Throttle tegen Space Quest 6. Simon the Sorcerer 2 en Renegade Battle for Jacobs Star tegen The Last Dynasty of Wing Commander Armada.
Te ruil op disk: Lands of Lore tegen Jagged Alliance of Dark Sun 2.
Bellen na 6 uur: 013-5446644, vragen naar Hans of Simon.

Ik zoek voor PC op 3.5" disk: Overlord, Hong Kong Mahjong Pro, Kingmaker, Warlords 2, Beauty and the Beast, Desert Strike.
Ruilen tegen b.v. Rampart, Litil Divil, Matrix Cubed of kopen (FL. 25,=).
Bel. 030-6567393, vraag naar Joost.

CD-ROM: Maddog McCree, Earth Siege, Comanche, PAW Gold, Quantum Gate, U.S. Battle Tanks, Operation Desert Storm, TFX + patch, Rebel Assault, Syndicate Plus, Terminal Velocity, Armored Fist.
3.5": Overlord, Pacific Strike + Speech Pack.
Ik zoek o.a.: Novastorm, Police Quest SWAT, Steel Panthers, Hardball 5, U.S. Marine Fighters, Crusader no Remorse. Geen RPG, Quests of adventure. Alleen recente en bekende action of flightsim. Alleen originele software op CD-ROM.
Tel. 073-6145694 (Marco).

HELP!!

Ik heb onlangs het programma Winbase 2.0 gekocht, maar een eenvoudig bestand (om wielrenuitslagen met b.v. alleen naam van de klassieker, jaar, winnaar, nr. 2 en nr. 3) valt niet te maken, omdat je verplicht 16 velden moet invullen. Wie heeft trucjes om dit te omzeilen en wil mij uit de brand helpen?
Bellen na 19.00 uur (ook in het weekend): 015-3696050 en vragen naar Rob.

ADVERTEERDERSINDEX



APACHE™ LONGBOW



- Directe actie
- De nieuwste 3D technologie
- Uitdagende en realistische missies
- Jemen, Korea en Cyprus levensecht in kaart gebracht

PC CD-ROM
ƒ99,95

- Netwerkoptie: tot 16 spelers
- 2 Speler-optie: piloot/co-piloot, wingcommander/wingman, één tegen één
- Speciaal voor simulator fans die ervan houden met vuur te spelen



HomeSoft *Thuis op uw Computer*

A FUNSOFT. COMPANY

Küppersweg 63 • 2031 EB Haarlem • Tel. 023-5311241 • Fax 023-5318488

The Civil War

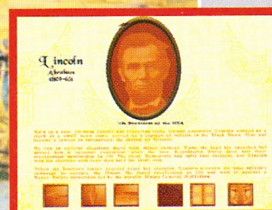
HET SPEL VAN STRATEGIE, LEIDERSCHAP EN TERRITORIALE MACHT

In Civil War kun je alle belangrijke veldslagen en veldtochten uit de Amerikaanse Burgeroorlog plannen en uitvoeren. Je leidt de Federalen (Noord) of de Confederalen (Zuid) door vier bloedige jaren die vorm hebben gegeven aan de machtigste natie ter wereld.

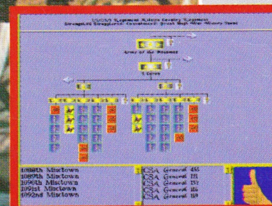




Bouw
Werf en train rekruten, bouw vloten, werp barricades op, verbeter het spoorwegnet and bouw versterkingen.



Database
Naast de veldtocht- en veldslagelementen bevat Civil War ook een Engelstalige encyclopedie met uitgebreide informatie over generaals, wapens en de omvangrijke geschiedenis van het eigenlijke conflict.

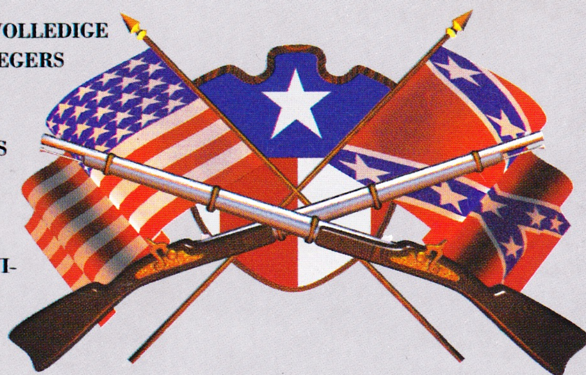


Bevelvoering
Benoem, bevorder en ontsla historische generaals. Beslis over legersterkte en formatie, vertaal je tactieken en strategieën in real-time acties.

PC
CD-ROM
69,95

EINDELIJK... HET ULTIEME STRATEGIE- EN OORLOGSSPEL!

THE CIVIL WAR OMVAT EEN VOLLEDIGE VELDTOCHT WAARIN JE JE LEGERS KUNT VERPLAATSEN OVER LAND, ZEE, SPOOR EN RIVIEREN. WANNEER LEGERS ELKAAR TEGENKOMEN KUN JE KIEZEN HET GEVECHT AAN TE GAAN OF JE TERUG TE TREKKEN DOOR DE INDIVIDUELE ARTILLERIE, CAVALERIE EN INFANTERIE–EENHEDEN TE BEWEGEN OVER HET 3D GOURAUD SHADED GECONSTRUEERDE SLAGVELD. DIT ALLES IN REAL-TIME!



CIVIL WAR IS GECREËERD DOOR HETZELFDE TEAM DAT HET BEKROONDE "FIELDS OF GLORY" HEEFT ONTWIKKELD.

empire INTERACTIVE

NEDERLANDSTALIG OP HET SCHERM



HomeSoft *Thuis op uw Computer*

A FUNSOFT. COMPANY

Küppersweg 63 • 2031 EB Haarlem • Tel. 023-5311241 • Fax 023-5318488